

1

VIAGGIO DISPERATO

JOE DEVEN



distinto
dalla
versione

LIBROGIOCHI
IL MONDO DEL LIBRO

Librogame

A Riva e Sui

VIAGGIO DISPERATO

JOE DEVER

adattato da Melvyn Cross
tradotto da Paolo Basso



(ISBN 88 7084-201-8)

Tutti i diritti sono riservati. Tutti i diritti sono riservati.

Prima edizione: Accone Books Ltd, Londra, 1989.

© 1989 Joe Dever per il libro.

© 1989, Collins Bookshelves per la ristampa.

Ristampato da Accone Books Ltd, Londra, 1989.

Copyright: John Wood Ltd.

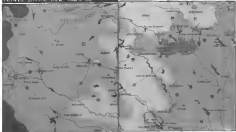
© 1989, Editrice E. L. per la ristampa italiana.

Progetto grafico della copertina: Tassinari/Vitali associati.



Edizioni E. Elle

1989, Editrice E. L. per la ristampa italiana. Edizione 1989-1990. 1989-1990.



REGISTRO D'AZIONE

CARATTERISTICHE DI SOPRAVIVENZA

PUNTI

QUIETA	
VELA	
ORIENTAMENTO	
AGILITÀ	
INTUIGENZA	

SAFARI con il segret

partenza: _____

- 1 _____
2 _____
3 _____

AGILITÀ +1

- 4 _____
5 _____
6 _____

AGILITÀ +2

- 7 _____
8 _____
9 _____

AGILITÀ +3

- 10 _____

PROVATO - NEI COMICI



MOBILITÀ (1 ora)

Nome
Cognome
Indirizzo
Città

COMBATTIMENTO

--

RESISTENZA

--

Non mai superare il punteggio
totale

DIARIO DI COMBATTIMENTO RESISTENZA

VALORI PRESENTI	SUPPORTO IN PUNTI	NUMERO

VALORI PRESENTI	SUPPORTO IN PUNTI	NUMERO

VALORI PRESENTI	SUPPORTO IN PUNTI	NUMERO

VALORI PRESENTI	SUPPORTO IN PUNTI	NUMERO

VALORI PRESENTI	SUPPORTO IN PUNTI	NUMERO

VALORI PRESENTI	SUPPORTO IN PUNTI	NUMERO

MUNIZIONI

Quantità massima 40 x 10 mm
20 x 7,62 mm
10 x calibro 12

 40x10						

 20x7.62				

 CALIBRO 12				

ARMI

ARMI DA CORPO A CORPO

MODELLO DI
CATEGORIA 1/2

Figura 1

ARMI DA FUOCO

CALIBRO

MODELLO DI
FUOCO

Figura 2

3 ARMI DA FUOCO - RISULTA -0

3 ARMI DA FUOCO - RISULTA -0



Questo distintivo
attesta che

è la Guida
e il Difensore del
Gruppo Dallas I



LA FOLLE CORSA VERSO IL DISASTRO

1994-1998 *Aumento senza precedenti degli episodi di terrorismo a livello internazionale. Violenza politica perpetrata da un'associazione criminale chiamata C.A.O.S. (Coalizione per l'Anticommunismo Organizzato degli Stati).*

1998-2003 *Il governo di molte piccole nazioni, impoverite dai continui attacchi terroristici, cadute nelle mani della C.A.O.S., i terroristi internazionali trovano rifugio, armi ed addestramento in campi chiamati "Laghi".*

2003-2008 *Lo smarrimento di pezzi di petrolio e di moneta, come gli assevolati e i rapimenti di uomini di stato, diventano azioni abituali dei membri della C.A.O.S., condotte nel tentativo di destabilizzare l'intero pianeta e terrorizzare il mondo libero. Nonostante il rafforzamento dell'opinione pubblica e la crescente tensione internazionale, il governo delle principali potenze si rifiutano tenacemente di cedere alle richieste della C.A.O.S.*

2008 *Il Presidente degli Stati Uniti ed il Segretario Generale del Soviet Supremo vengono assassinati durante un vertice orga-*

esistito per far fronte alla situazione d'emergenza. Gli Stati Uniti, l'Unione Sovietica e le principali nazioni europee si coalizzano e formano la Lega per la Difesa Mondiale (L.D.M.). Il Lager vengono rasi al suolo, la linea operativa della C.A.O.S. vengono distrutta e migliaia di agenti appartenenti alla terribile organizzazione vengono sterminati.

1909 Il massimo capo della C.A.O.S. vengono condannati all'ergastolo e impigionati in penitenziari di massima sicurezza federale, per prevenire qualsiasi tentativo di fuga organizzato da agenti della C.A.O.S. ancora in libertà.

1914 Clandestinamente si cominciano un nuovo comitato direttivo per riorganizzare ciò che rimane della disastrosa C.A.O.S. Il dissenso programmatico del nuovo comitato prevede una terribile vendetta.

1921 Un treno della L.D.M. con un carico di diciassette terribili nucleari da 80 kiloton, destinati ad essere installati a smantellare, viene attaccato da agenti della C.A.O.S. Il treno viene distrutto ed il pericolosissimo carico rubato.

1912 La C.A.O.S. diventa un satellite della L.D.M. e a Capodanne trasmette un affascinante ultimatum. La decisione si

staie rivelano varie stati distribuita, e sono pensate contro le principali città statunitensi, sovietiche ed europee. La C.A.O.S. richiede l'immediata rilascio dei propri agenti detenuti nei penitenziari di massima sicurezza, più il pagamento di 2.000 miliardi di dollari in lingotti d'oro altrimenti una alla volta le torate raggiungeranno le loro destinazioni. Viene fissato un termine massimo di ventiquattro ore. I capi della L.D.M. dichiarano l'emergenza e decidono che il termine venga posticipato. La C.A.O.S. risponderanno in rifiuto.

2 gennaio La prima torata nucleare viene fatta scoppiare presso la centrale nucleare di Brim, a dieci miglia a sud di Parigi, Francia. La deflagrazione e la pioggia radioattiva arrivano in breve tempo milioni di chilometri. La C.A.O.S. risponde in sue richieste postergando la scadenza di altre 24 ore.

3 gennaio Gli agenti della Lega per la Difesa Mondiale "Il Gruppo X" individuano la sede del quartier generale della C.A.O.S., in una sperduta valle dell'Altopiano Pacifico meridionale. Viene distrutta senza l'ordine di distruggere la base ed i suoi occupanti. L'esercito è rapido a decidere l'offensiva viene immediatamente conquistato ed i suoi occupanti, massacrati sul posto.

L'urto della sfera vuole che mentre la notizia della vittoria viene trasmessa al mondo intero, la C.A.D.S. resta ugualmente ad attardarsi in una sterile vendetta. Un apparecchio trasmettitore con un microcontrollo a tempo è stato nascosto nell'isola all'ora X in attesa automaticamente di aver il segnale radio al satellite dirottato in orbita attorno alla terra. Il segnale di morte viene amplificato e riaspirato verso terra. Le altre bombe testate nucleari scoppiano simultaneamente.

Le esplosioni innescano ancora una distruzione reciproca a catena che coinvolge tutti gli impianti nucleari civili e militari dell'emisfero settentrionale. Centinaia di milioni di persone muoiono in pochi anni, giorni mentre molte altre si spargono per l'ecosistema, vittime della radioattività e dei drastici cambiamenti climatici che ora coinvolgono la terra.

2002-2009 Venite superate le barriere radioattive spazzano la superficie terrestre trasportando enormi quantità di pulviscolo radioattivo verso la parte superiore dell'atmosfera, creando così uno schermo che impedisce alla luce del sole di raggiungere il pianeta.

La temperatura scende vertiginosamente impedendo ai pochi sopravvissuti di condurre una vita normale in superficie. Qualcuno tipo di conservazione viene ri-

rimodulandone completamente dalle radiazioni gamma è probabilmente impossibile trovare quantità ridotte, via cavo o wireless. Durante questo periodo di morte ed isolamento totale, piccoli comunità di sopravvissuti riescono ad organizzarsi in sperdute zone del pianeta.

2009-2026

Le neopioni di pulviscolo radioattivo si calmano, e il sole riesce a filtrare attraverso l'atmosfera facendo sciogliere la superficie ghiacciata della terra. Le radiazioni hanno raggiunto un livello tollerabile, e i sopravvissuti tendono a riadattarsi in superficie per riprendere possesso di ciò che ancora rimane del loro antico mondo.

IL PERSONAGGIO

Il suo nome è Mark Phoenix, nato il Giorno del Rao (presumendo dell'anno 2000), e ora sopravvissuto al tentativo "Giorno X". Quando ripenso alla sua infanzia, mi trovo distaccatamente a tutti due fratelli e una sorella, la casa dei suoi genitori in California, e le vacanze estive trascorse sulle acque dell'oceano Pacifico al largo dell'isola di Catalina, a bordo della banca della padre. Quasi come i ricordi più cari, ma ricordo con particolare nostalgia anche la vacanza invernale: un solito trascorrerle assieme alla famiglia a Dallas, con gli ex Juntas e Barry Ann. Tra tutte le feste di Natale trascorse nel Texas, quella del 2011 è stata la più memorabile. È stata anche l'ultima volta che ha visto la sua famiglia.

Quell'anno i suoi genitori avevano deciso di rinunciare al viaggio a Dallas. La crisi energetica aveva fatto salire i prezzi della benzina a 5,30 al gallone e solamente i ricchi potevano permettersi di fare lunghi viaggi, anche con auto dotate di pannelli solari. La natura non si concedendo all'alta, non? Aveva deciso di andare comunque a Dallas, e si sarebbe arruolato a bordo in suo padre non si avesse speso a pochi miglia da casa. Quando gli ex Juntas e Barry Ann seppero della sua avventura, si misero d'accordo con i suoi genitori perché almeno lo raggiunsero nell'auto sulla sua strada di Danton, dove aveva trascorso il Natale con loro.

Fin dal momento del suo arrivo all'Addison Airport si ricorda come che questa sarebbe stata una vacanza

che non aveva mai dimenticato. Zao Juntas lavorava come dirigente in uno stabilimento petrolifero dal '95 sino a cui si era laureato in geologia presso la Texas University. Dall'inizio dell'estate del 2011 era impegnato nella costruzione di un pozzo che doveva entrare in contatto dagli strati benzinosi vicino ad Austin, il primo di questo genere in Texas. Appena a metà settembre della stagione dell'autunno, la sua Juntas si presentò come a guidare Natale: una vacanza passata nel tempo trascorso.



La mattina di Capodanno del 2012 partiva con i tre di buon'ora, davanti verso il primo rifugio sull'Austin Chalk, a più di 200 miglia a sud di Dallas. Il viaggio sarebbe durato un paio di giorni con un pernottamento a Waco, sulla via governativa, con le misure di risparmio energetico generali, aveva imposto il limite di velocità di 85 miglia orari su tutte le superstrade statali. Il viaggio era lungo ed arduo, e nonostante i bollettini radiofonici poco confortanti sulle ultime misure della C.A.Q.S., ricordi ancora l'emozione che provai al pensiero di esplorare quelle profonde e tortuose gallerie sotterranee.

All'arrivo avevo visto accolto da una pattuglia militare che provvedeva l'entrata della miniera per evitare

eventuali sabotaggi. La Lega per la Difesa Mondiale aveva organizzato un esercito sereno di vigilanza, pacifisti e pacifisti pacifisti erano diventati il bersaglio principale degli attentati terroristici organizzati dalla C.A.O.S. Gli impianti erano ufficialmente chiusi per la vacanza natalizia, ma dopo un attento controllo dei documenti la pattuglia vi lasciò entrare. Gli impianti si trovavano su un'area vastissima e per ragioni di sicurezza erano completamente autosufficienti. Un posto centrale collegava i vari livelli sotterranei con laboratori, officine e persino nell'area dove si lavorava il prezioso petrolio grezzo estratto dalla roccia. Zo Jonas si stava spingendo in funzione di questi impianti sotterranei, ad un centinaio di metri sotto la superficie, quando avvenne lo scoppio della bomba.

La onda d'urto delle prime esplosioni scuotevano il sottosuolo: le rocce che pensate subito ad un forte terremoto. In breve già sentiti quelli a casa, in California. Poi le galassie superiori iniziarono a vibrare e il primo centrale si riempì in poco tempo di detriti. Un'altra volta si fece strada nella tua mente. l'impossibile era accaduto!

Non avrebbe nessun modo per determinare la gravità dei danni in superficie. Intanto i generatori d'emergenza si erano automaticamente attivati alcuni minuti dopo che la rete elettrica era saltata. Gli ingegneri fondamentalmente ottimisti e persuasi che i danni non dovevano essere tanto gravi, videro che le scosse per oltre un centinaio di metri di rocce e travi d'acciaio-diamante in breve tempo. Zo Jonas addirittura pensava che l'esercito avrebbe organizzato un'operazione, ma non c'era nessun altro modo per resistere. Si sentiva da qualcuno e che sarebbero venuti a liberarvi nel giro di pochi giorni, al massimo una settimana, invece vi stava uno tempo, una ragione per andare

Anche con Betty Ann era arrivata dopo aver ricevuto la disposizione provvista d'emergenza nell'elenco per almeno 200 persone per un mese intero. Sicuramente allora non immaginava che noi tre avremmo conosciuto quella provvista, e che quella mattina sarebbe diventata la nostra casa, il nostro rifugio e la nostra prigione per otto lunghe anni della nostra vita?



Cosa un mese dopo il "Giorno X", avrebbe raccontato il fatto che non ci sarebbe stata nessuna operazione di soccorso. I giorni trascorrevano lenti, profondi in un disprezzo mutismo pregarono e sperarono di vedere il risveglio di una scossa forte oppure una volta vi calò che vi sentiste un collegamento con la superficie. Ma l'unico rumore che disturbava il vostro silenzio erano le scosse elettrostatiche causate dalle radiazioni gamma che stavano devastando la terra. Zo Jonas allora propose di tentare di risalire in superficie scavando lungo il pozzo centrale sotterraneo. Scavare verticalmente per oltre un centinaio di metri di rocce e travi d'acciaio-diamante con un'impresa terribilmente pericolosa procedeva con una lentissima spaventosa ma almeno il

acqua, sedici in più cominciando ad manifestare dissoluzioni che si avrebbe accorte in superficie.

Durante gli anni trascorsi nella stanza della terra ha superato molte cose di vuole importanza per la sopravvivenza. Zia Jonas lo ha insegnato come rifarsi il pettorale giusto a nuove armi buone per l'alimento sono dai parassiti, come estrarre l'acqua dalle loro pinne e l'albergo pieno di ricambio per mantenere la funzionalità e muoversi. Zia Betty Ann, che prima lavorava come infermiera e poi come insegnante in un liceo nella contea di Denison, ha provveduto alla sua struttura ed alla sua educazione. Il loro amore ed i loro incoraggiamenti hanno accompagnato la sua crescita in maniera armoniosa, nonostante il forte senso di solitudine e la famiglia che pensava per i suoi genitori ed i fratelli. Il debito di riconoscenza nei loro confronti è incalcolabile, ed un giorno desidera a riprova la loro cura con altrettanto amore e dedizione.

All'inizio del settembre del 2009 finalmente riuscì ad uscire in superficie. Zia Betty Ann era convinta che, al varco, il visto che McKenney non era molto a livello di educazione fossero ancora pericolosi e rifiutava di dimostrarlo conosci di vedere se non fosse sufficientemente non voleva abbandonare la missione. Minimamente qualcuno del loro meraviglioso ranch. Se diceva agli ultimi anni aveva notato che le scie che erano in disordine a casa, ricoprendo quanto più possibile viaggi che di solito disturbavano le immensità più come nuove aziende e quindi pensò per McKenney che era molto probabilmente dannoso, e grazie a lei. Gli Ewell erano calmati all'idea di scoprire questo fatto ma Jonas era riuscito a convincere la signora intanto che vi avvertivano che non tutti i rochi vanno in superficie ormai non era più un pericolo sopravvissuto volentieri fondere nuove comunità. Le città di Dallas e Fort Worth erano ormai ridotte in macerie,

Quando per la prima volta dopo molti anni lui rivide la superficie terrestre si è sentito da commosso. Non aveva mai visto la terra così prima. Era effettivamente la terra così prima, il saggio devoto che si accende a davanti ai suoi occhi.

Poco a ora sopravvissuto dalla violenza infera e dal freddo intenso che aveva tormentato il pianeta per molti anni dopo il "Giorno X". E adesso che la pioggia cadde sulla terra ormai ed il sole splendeva di nuovo, le città e impopolate pianure che ricordavano Assiria sembravano un deserto costellato di rovine frammentate e diserte di una città ormai scomparsa. Durante i primi giorni di vita in superficie, mentre esplorava la zona circostante, vi era facile vedere da avanti gli altri sopravvissuti. Ma la mattina del quarto giorno Jonas riuscì a mettere in contatto radio con una famiglia di nome Ewell che abitava vicino alla rovine di McKenney, la stessa meglio a nord di Dallas. La notizia era incredibile: gli Ewell erano in contatto con altri piccoli gruppi di sopravvissuti! La maggior parte di loro viveva isolati e non poteva muoversi a causa delle loro malattie che avevano, ed era acqua. Gli Ewell chiedevano a che era in grado di farlo di raggiungerli e McKenney per creare una nuova comunità. Molti erano già in viaggio! Il suo era adesso con alcune idee in superficie. Zia Betty Ann era convinta che, al varco, il visto che McKenney non era molto a livello di educazione fossero ancora pericolosi e rifiutava di dimostrarlo conosci di vedere se non fosse sufficientemente non voleva abbandonare la missione. Minimamente qualcuno del loro meraviglioso ranch. Se diceva agli ultimi anni aveva notato che le scie che erano in disordine a casa, ricoprendo quanto più possibile viaggi che di solito disturbavano le immensità più come nuove aziende e quindi pensò per McKenney che era molto probabilmente dannoso, e grazie a lei. Gli Ewell erano calmati all'idea di scoprire questo fatto ma Jonas era riuscito a convincere la signora intanto che vi avvertivano che non tutti i rochi vanno in superficie ormai non era più un pericolo sopravvissuto volentieri fondere nuove comunità. Le città di Dallas e Fort Worth erano ormai ridotte in macerie, ed erano controllate da bande di malfidati criminali che avevano ormai quasi cessato di stabilire la legge e l'ordine. Vi consigliavano di evitare quelle zone nel vostro viaggio verso nord.

L'autorimota tedesca 15 era l'unica strada in fondo speranza che si avevano riservato non era l'abbandono della zona, e poi era l'unico percorso disponibile quella che preservava tutta la banda di dispartiti e verso Denton. Ma non era solo un mezzo di trasporto che serviva a cambiare e uscire, e serviva un modo conveniente per Jonas riservava che avrebbe stato troppo dipendenza della corrente. Era chi era che non era per niente un'alternativa un viaggio così lungo a perché caso di fermarsi per chiedere informazioni? L'unico Dopo una settimana di scomparse anche servivano da fare una prima l'acceleratore a tavoletta e serviva un veicolo ancora in grado di funzionare, ripassare di sfondare la barriera mandando all'aria una vecchia corrente, che si era conservata in un'abitazione come se fossero facili. Mentre attraversare stato perché la trovava in un parcheggio sotterraneo. Fort Worth aveva dovuto evitare il fuoco incombente dove era stata risparmiata da una di violente bombe, altre disperandosi, ma grazie all'abilità di suo pro. Dopo lunghe ore trascorse a rivelarla, e dopo averne riuscito a liber via senza danni.

sempre il servizio, aveva riuscito finalmente a met-
terla in moto.



Prima di partire per il ranch aveva provveduto caricare la pistola ad un piccolo generatore. La vecchia camera procedeva automaticamente lungo l'autorimota piena di armi e bombe, e sembrava di viaggiare in mezzo ad un deserto sconfitto. Il paesaggio era a far poco tranne quelle che un tempo erano in vista, e popolate città di Temple e Waco, non erano altro che canali di macerie e schizzi metallici. Il paese sopra di via erano lì aveva ancora una alla periferia di Fort Worth. La strada era costata da una barriera di cartone arrugginito di carta, da dove era sbucato improvvisamente un gruppo di uomini dannati dai volti saccheggianti, vestiti di cuoio e di stracci. Lo suo Jonas aveva quasi fermato la corrente. Ma

Arrivati a Denton aveva scoperto che il ranch, come tutti gli altri edifici del deserto, era ridotto ad un cumulo di macerie a tratti sporcato. Lo spettacolo aveva scosso una Betty Ann, e quando suo Jonas aveva deciso di proseguire per McKinney senza fermarsi. Non fu difficile trovare dove osservare gli Exek, perché il loro ranch era l'unico edificio rimasto in città. Più che un ranch sembrava piuttosto una postazione di guerra, circondata da un muro difensivo con numerose guardie ed un profondo fossato. Dopo l'attacco salvaggio dei banditi di Fort Worth non era difficile capire il perché di un simile accanimento difensivo.

Il ranch era Pop Exek era il capo di questa piccola comunità di sopravvissuti. Era stato lui a trasferire suo Jonas ad essere a loro nella prima comunicazione telefonica. La comunità non era molto numerosa, una dozzina di persone in tutto, ma le installazioni erano sempre state di riserva, e nel giro di poco tempo si erano dei rifugiati era quasi rimpiazzate. Si diceva che si doveva dare un nome al nuovo mondo. Lo suo Jonas aveva quasi fermato la corrente. Ma

abbreviato-GDI da quel momento tutti si sarebbero impegnati per rendere GDI un rifugio sicuro.

Cutter Jacky era uno dei pochi arrivati. Prima di "Giorno X" era capo meccanico nelle officine di circuito di Formula Uno vicino a Dallas, e la si trovava a la sua conoscenza dei motori doveva dimostrare insuperabile durante il lungo viaggio "strageli e guidati", e da una montagna di roba era venuto a ritirarsi una potente auto trovata, una specie di camioncino nero, scoperto che tutti ormai chiamano scherzosamente "la spider", nonché non vi mancava certo il carburante. L'ha usata per pattugliare i dintorni della città alla ricerca delle bande di cacciatori di metaforismo costantemente GDI. Cutter si ha una giacca anche a sparte, ed è stato anche grazie alla sua abilità con le armi e così il volante che si era guadagnato la fama di "Guerriero della Strada".

Sorretto dopo il suo arrivo a GDI le comunità dovevano affrontare una crisi drammatica: un'ondata di caldo per un periodo di mesi aveva causato un calo di oltre 50 per cento le risorse prelevate alimentari. I ricavi erano bruciati ed il petrolio era scarse, l'acqua era scarsa e contaminata, stava per esaurirsi. La società stava esasperando anche gli animi delle bande cattive: ultimamente avevano preso le loro fucile militari da parte la gente evasiva, ed era stato messo in discussione la loro incursione alla ricerca di cibo ed acqua. Le notizie alla volta scarse e incertezza aumentava giorno dopo giorno.

Fu negli ultimi giorni di maggio del 2020 che Pop Exell riuscì a mettere in contatto radio con un'altra comunità isolata nella città di Big Springs, a cui GDI vaglia ad avere di McNamary. Sembrava progre-

che la loro situazione fosse il contrario della vostra: avevano abbastanza cibo ed acqua ma avevano poca combustibile. Erano in contatto radio con un altro gruppo di sopravvissuti isolato a Tucson, Arizona, anche loro a corto di benzina. La comunità di Tucson li aveva informati che i tornanti al nord della montagna della Serra Nevada erano stati ripuliti dagli elicotti dell'esercito delle truppe statunitensi, e che meticolosamente gran parte della California occidentale era ancora discretamente popolata. La notizia era incredibile: forse la sua famiglia era ancora viva, e aveva potuto ricollocare parte.

Pop Exell cominciò una maratona per decidere come affrontare la crisi che stava mettendo a dura prova GDI. Tutti erano d'accordo che rimanere a McNamary voleva dire una morte lenta per disidratazione oppure una morte improvvisa e violenta per mano delle sanguinarie bande di malviventi. L'unica soluzione possibile per GDI era raggiungere la California, l'unica zona dove si poteva sperare in un futuro migliore. La vostra decisione venne discussa in sopravvissuti di Big Springs e venne fissato un incontro nella loro città. GDI avrebbe portato il combustibile per avere le camionette ed acqua per insieme a loro venire prima per raggiungere la comunità di Tucson, e tutti insieme avremmo attraversato l'ultima parte del viaggio verso la California.

I preparativi per la partenza iniziarono subito. Il nostro era alle stelle e tutti erano stremati da un lungo periodo d'aspettativa e da un sonno irrisolto. Poco mancava che quel periodo si sarebbe protratto durante il lungo ed estenuante viaggio verso la California.

LE REGOLE DEL GIOCO

Puntu da iniziare l'avventura devi determinare le tue caratteristiche personali, il tuo equipaggiamento e le armi a tua disposizione. All'interno del libro trovi il **Registro d'Azioni** del personaggio: le servono per monitorare le caratteristiche di Mark Phoenix, l'acido probabilmente proferito più volte, è meglio che tu accuri a questo nel **Registro d'Azioni**, se preferisci, puoi anche fotografarlo o riprodurlo in un cartoncino o un foglietto.

Le tue caratteristiche personali comprendono due qualità basilari: **Combattività** e **Resistenza**. Per calcolarle il punteggio mensile di Combattività punta ad occhi chiusi una crocetta sulla **Tabella del Destino** che trovi alla fondo al libro. Se hai toccato lo zero non hai nessun punto. Altrimenti così calcolato aggiungi 10 e inserisci il totale nella casella "Combattività" del **Registro d'Azioni**. Quando dovrai affrontare un avversario la combattività la tua Combattività verrà confrontata con quella del tuo nemico. È consigliabile quindi avere un punteggio piuttosto alto.

Per calcolare il punteggio mensile di Resistenza devi ripetere lo stesso procedimento, ma questa volta aggiungi 20 al numero ottenuto dalla **Tabella del Destino** e inserisci il totale nella casella "Resistenza" del **Registro d'Azioni**. Se viene fatto durante un combattimento oppure in altre occasioni nel corso dell'avventura, perdi punti di Resistenza. Se la quantità rimanente dalla tua vita è esaurita, Mark Phoenix muore e l'avventura finisce.

Abbi cura dei tuoi punti di Resistenza, ma non esitare ad usarli perché quando lo sceglierai in modo valido, la determinata occasione potrà avere la possibilità di recuperare punti, ma ricorda che in nessun caso potrai superare il punteggio iniziale.

CARATTERISTICHE DI SOPRAVVIVENZA

Dal giorno in cui sei ritornato in superficie hai dovuto sviluppare diverse qualità ed abilità per difenderti in mezzo a il tuo gruppo.

Nel **Registro d'Azioni** trovi elencate le 5 caratteristiche di sopravvivenza basilari:

Guida

L'abilità di condurre veicoli a motore, automobili, moto e camion.

Mira

La familiarità ed esperienza nell'uso delle armi: pistole, mitra, carabina e fucile.

Orientamento

La capacità, dovuta anche all'esperienza, di sopravvivere in un ambiente ostile e sconosciuto.

Agilità

L'affiancamento fisico, la velocità dei riflessi e la rapidità dei movimenti.

Intelligenza

L'intelligenza mentale, l'intelligenza, la capacità di valutare le informazioni a tua disposizione e di gestire la cultura e le risorse che hai acquisito.

La tua capacità di queste cinque caratteristiche viene misurata in punti. Inizi l'avventura con 3 punti per ogni caratteristica. Puoi prima di iniziare la missione hai indipendentemente 4 punti aggiuntivi che puoi assegnare ad una particolare caratteristica oppure ripartirli a tuo piacimento tra tutte e cinque. Durante l'avventura verrai messo a dura prova e importante quando che il punteggio sia alto in modo da garantire maggiori probabilità di sopravvivenza.

Quando hai deciso come ripartire gli altri 4 punti, riporta i totali nelle caselle relative del Registro d'Azioni.

Sequenza è la tua prima avventura del "Guerrero della Senda" al passaggio finale delle cinque caratteristiche a 19. 5 caratteristiche x 3 punti = 15 + 4 punti aggiuntivi = 19 punti.

Se parti a termine con successo questa missione guadagni altri 4 punti, che potrai assegnare alle caratteristiche di sopravvivenza nella prossima avventura. Questa parte, insieme all'equipaggiamento ed alle provviste che mantieni ancora in tuo possesso alla fine del viaggio-peregrinazione viene usata nel prossimo libro del "Guerrero della Senda". Aggiunto un montagna-

EQUIPAGGIAMENTO

Oltre al corpo hai molte altre oggetti che costituiscono il tuo equipaggiamento: un arco, una cintura con una chiodatura, una cassetta di pronto soccorso, una borraccia ed un rotolito da curio. Hai anche una cotta protettiva del Torso centrale, che porta in una cassa nascosta nel tuo paludario di cuoio.

Zaino

Nel tuo zaino puoi mettere fino a dieci oggetti dell'evento. Però se porti più di tre oggetti la tua Agilità si ridurrà di un punto. Se porti più di sei oggetti, essa verrà ridotta di 2 punti. Se lo zaino è pieno la tua Agilità verrà ridotta di 3 punti.

Devi creare l'hai equipaggiato per poter affrontare le difficili missioni che ti aspetta. Scegli fino a quattro oggetti da questo elenco:

Arco colare

Cintura da guerra

Borraccia

Borraccia

Radio C-B

Razzo di segnalazione

Tre punti ogni punto occupa uno spazio nella cassa

Saga fucile

Cinturino pigr

Riparti gli oggetti scelti nel Registro d'Azioni e se hai scelto quattro oggetti ridurrà il punteggio di Agilità.

Durante l'avvenuta puoi trovare ed impostare di appena molto sale. La riconoscerai perché saranno serviti in **canotto** se non ci sono indicazioni contrarie, puoi prenderli e conservarli nel tuo stato.

Durante l'intera missione dovrai mangiare regolarmente. Se non possiedi del cibo quando ti viene dato di mangiare perdi 3 punti di Resistenza.

Cartucciera

Nella cartucciera conservi le munizioni per le tue armi. In una cartucciera stanno al massimo:

40 proiettili da 9 mm per pistola o mitra

oppure

30 proiettili da 7,62 mm per carabina

oppure

10 proiettili calibro 12 per fucile pesante

Se hai intenzione di portare munizioni di calibro diverso usa la seguente regola per calcolare lo spazio nella cartucciera:

$$4 \times 9 \text{ mm} = 2 \times 7,62 \text{ mm} = 1 \times \text{calibro 12}$$

Puoi portare anche altre munizioni aggiuntive nello zaino. Ricorda però che una quantità di proiettili equivalente a quella conservata in una cartucciera (e anche meno) occupa comunque un posto nello zaino.

Cassetta di pronto soccorso

Una cassetta di pronto soccorso ben fornita è di vitale importanza se vuoi sopravvivere in condizioni difficili, o vuoi dirti in combattimento o in altre circostanze. Contiene tutto il materiale di pronto soccorso ne-

cessario, bende, disinfettante, antibiotici, compressi per disperdere l'acqua, sulfamidici, analgesici, compresse di sodio per mandare l'assorbimento delle riduzioni e materiale per piccole suture chirurgiche.

Per comodità il materiale viene raggruppato in unità, e per scoprirne quante unità hai a disposizione scegli ad occhi chiusi un numero sulla Tabella del Danno (il equivalente a 100) e aggiungi 2. Il risultato rappresenta la unità disponibile all'inizio dell'avventura. Il numero massimo di unità che puoi avere a disposizione è 12, e devi ricordarti di registrarle nell'apposita casella sul Foglio d'Azioni.

Puoi usare le unità di pronto soccorso per recuperare i punti di Resistenza persi. Ciascuna unità te la recuperi 3 punti, ma non puoi sfruttare questa possibilità quando ti viene espressamente detto di mangiare o bere.

Idratazione

L'acqua è essenziale per vivere, e la tua vita dipende da una scorra sufficiente di acqua non contaminata. Devi ricordarti di bere ad intervalli regolari durante tutta l'avventura se non vuoi andare a spaventarli l'inizio della missione. Una mancia d'acqua equivale ad un quarto di litro e la tua idratazione migliora un litro d'acqua, la quantità sufficiente per una giornata. Quando ti verrà consigliato di bere ricordati di cancellare una mancia d'acqua dall'apposita casella del Foglio d'Azioni.

Se però hai finito la tua mancia d'acqua e non puoi bere, perdi 3 punti di Resistenza.

Arma da combattimento corpo a corpo

Queste armi si scrivono nei combattimenti ravvicinati. Sono l'eventuale mezzo di un coltello da caccia che, durante il combattimento, serve da 2 punti in un Combattenti. Riportato nel foglio delle armi nel Registro d'Armi.

Se trovi un'arma nel corso dell'avventura puoi portartela ed usarla in seguito. Vedrai che le armi trovano durante la tua missione riportano un numero tra parentesi, ad esempio: Machete (3). È una indicazione di quanti punti viene assegnata la tua Combattenti se la usi più durante un combattimento.

Puoi portare al massimo due armi da combattimento corpo a corpo.

Arma da fuoco

Le armi da fuoco esistono solo 4 tipi di armi da fuoco.

Pistola**Mitra****Fucile pesante****Carabina**

Se questa è la tua prima avventura del "Gioco di ruolo", allora la tua missione armata solamente di una di queste armi. Scegli bene e poi ricorda l'arma, la modalità di fuoco e il calibro nel foglio "Armi" del Registro d'Armi.

Se vuoi usare un'arma da fuoco devi disporre anche di munizioni sufficienti del giusto calibro. Nella Tabella seguente trovi il calibro di ogni arma, il numero di proiettili assegnati ogni volta che l'arma spara e il numero di colpi di cui dispone all'inizio dell'avventura.

	Calibro	Modalità di fuoco	Colpi iniziali
PISTOLA	9 mm	1	8
MITRA	9 mm	6	30
FUCILE A POMPA	12 mm	1	4
CARABINA	7,62 mm	1	4

Il numero iniziale di colpi deve essere riportato nel foglio "Missioni" nel Registro d'Armi. Non puoi usare le armi da fuoco se sei senza munizioni oppure se possiedi proiettili del calibro sbagliato. Tuttavia tu puoi presentarti l'opportunità di reintegrare la scorta di munizioni, oppure di trovare un'arma dello stesso calibro dei proiettili in tuo possesso.

Puoi portare al massimo tre armi da fuoco. Per ogni arma da fuoco che porti con te (calibra le proiettili) devi ridurre la tua Agilità di un punto.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Ti capiterà spesso di essere al centro della tua missione di combattimento in avversità con i quali dovrai ingaggiare combattimenti corpo a corpo. Il nemico avrà un suo pannello di Combattimenti e Resistenza. Lo scopo del combattimento è quello di uccidere l'avversario uccidendo la tua Resistenza e cercando di più possibile di causare un danno al proprio pannello.

All'inizio del combattimento sono i pannello di Resistenza di Mark e del tuo avversario nelle apposite caselle sul Registro d'Azione. Lo sviluppo del combattimento seguirà questa sequenza:

1. Sottrai al tuo pannello di Combattimenti il bonus che ottieni con l'impiego di una delle armi in tuo possesso.
2. Sottrai dal precedente totale il pannello di Combattimenti del tuo avversario. Il risultato sarà il Rapporto di Forza che devi annotare sul Registro d'Azione.

Esempio

Mark Phoenix possiede un pannello di Combattimenti pari a 17, e viene attaccato da uno della banda del Rongolo: la cui Combattimenti è pari a 18. Mark non può evitare lo scontro e deve perciò affrontare il suo avversario. È la presenza del coltello da caccia che gli consente di 2 punti la Combattimenti. Mark avrà quindi 19 punti di Combattimenti.

Sottrai la Combattimenti del bandito da quella di Mark ed ottieni il Rapporto di Forza pari a +1 ($19 - 18 = +1$). Ricorda di annotare questo risultato sul Registro d'Azione.

3. Dopo avere calcolato il Rapporto di Forza entra un numero nella Tabella del Destino.
4. Vai alla tabella **Risultati di Combattimento** in fondo al libro: nella prima riga incrociata dalla tabella troverai i numeri del Rapporto di Forza. Cerca in questa riga il tuo Rapporto di Forza e nella colonna verticale trova il numero uscito dalla Tabella del Destino. Nel punto d'incontro troverai la casella che riporta i punti di Resistenza persi da Mark e dal tuo avversario (N indica i punti persi dal nemico, MP indica quelli persi da Mark Phoenix).

Esempio

Ha appena calcolato che il Rapporto di Forza di Mark Phoenix è di +1. Sulla Tabella del Destino ha scritto il numero 4, il risultato del primo scontro del combattimento è che Mark Phoenix perde 3 punti di Resistenza mentre il suo avversario ne perde 4.

5. Sul Registro d'Azione riporta le variazioni dei pannello di Mark e del suo avversario.
6. Se non ti vengono impartite istruzioni diverse, oppure se non ti viene data la possibilità di evitare il combattimento, inizia il secondo scontro del combattimento.
7. Ripeti le medesime sequenze dal punto 3.

Il combattimento continuerà finché la Resistenza di Mark e quella dell'avversario si annulla. Il personaggio con un paneggio di Resistenza per il vero e concludere tutto. Se muore Mark Phoenix l'avversario è fatto. Se invece muore l'avversario Mark Phoenix continua la sua missione con un paneggio di Resistenza ridotta.

Troverai un riassunto della Regola di Combattimento in fondo al libro.

A volte potrai avere la possibilità di evitare il combattimento diretto. Se stai già combattendo e decidi di fuggire, segui le regole fino a calcolare i nuovi paneggi di Resistenza. Il panse per il nemico vengono ignorati mentre Mark perdenti i suoi. Questo è il rischio delle fughe? Comunque puoi sfuggire al combattimento solo se questa possibilità è stata concessa espressamente nel testo.

Dopo una settimana di incontri preparativi, il gruppo è pronto per intraprendere il lungo e faticoso viaggio verso Big Spring. Sono stati scelti tre veicoli per formare il convoglio. In converso con una nave arrivata a McKinney, il tuo personaggio-spider traccato e un sottoterra che vede i suoi a intraprendere nei pressi di un piccolo paesello di Greenville. Questo è tuo no hanno curato la forte e fanno un trionfo di campo per commemorare il compromesso verbale dell'azione: comune ben 5000 milioni di tesoro per il tuo del deposito ritornare a del ranch di Earl. Come la tecnica è diventato un bene di valore inestimabile, e in le bande di disperados scopriremo che GDI trasporta un carico così prezioso non si formerebbero davanti a nulla per di impadronirsi?

La maggior parte dei coloni viaggiati a bordo della nave guarda da lontano. Cutler guiderà l'autostrada mentre tu, in qualità di esploratore, scornerai il convoglio con la tua formidabile spider. La converso segue di gente ed eventi dovuti limitati a fuggire al massimo indispensabile: tutto il resto verrà discusso prima del la partenza di McKinney. All'alba del giorno precedente alla partenza controllano attentamente i risultati le scorse. Avuto cibo ed acqua sufficienti fino a del pranzo ma, a parte le tue armi personali, disponi di pochissime armi da fuoco per difenderti. Long Lake Reservoir, un ex mare di Greenville, ti è offerto volontario per andare verso nord alla ricerca di armi e munizioni. Il tuo fratello possiede un negozio di ferramenta a Sherman e aveva un deposito di carico di fucili sportivi nello stabilimento. Probabilmente direi essere parecchio per rifornirti, ma ci sono buone probabilità che siano rimasti intatti. Sento

restò d'accordo che vale la pena tentare, e così fu
partì per Sherman sul suo vecchio camoscione, co-
me una radio-C.B., una pala e un velocissimo revolver.

Due ore più tardi ricevette un messaggio via radio da
Sherman. È Jack: ha trovato fuori e manifesti
abbondanza ma il camoscione si è rotto e adesso
bloccato in città. Vi suggerisce che ha trovato una
pavonessa, una ragazza, e vi chiede di andarlo a pre-
ndere il più presto possibile. Zo Jonas è d'accordo e vi
raccomanda di starete in quella in attesa del suo arrivo.

"Tigerson se Jack non trova una ragazza da questo
paese?" ha chiesto con Jonas con aria cupa. "Beh,
conviene partire subito per Sherman e riportare su
questo che, il mi raccomandando, per strada non succeda
niente più, ha il capite?"

"Sarete di ritorno per colazione?" risponde alla giovane
mancare impugna il volante e si prepara a partire. Con
un'aria seria il suo cattivo si distende volutamente
McKenny perpendendo a tutta velocità ciò che resta
della superstrada 75 in direzione nord, verso Sherman.

Via al 100

2

Alza il motore per inseguire il tuo bersaglio, ma es-
pressioni verso il tarantolo nascosto nell'edificio e
l'unico a prima il grillo.

Scegli un numero della Tavola del Destino e coman-
da il tuo partito più di Misi.

Se il totale è 10 o meno, vai al 349

Se il totale è 11 o più, vai al 319

3

Una frangendo i corpi alla disperata ricerca di oggetti
che ti possano essere utile in questo ambiente ostile,
quando senti qualcuno salire rumorosamente le scale.
Devi assolutamente lasciare perdere tutto e scappare
veloce? Alza lo sguardo ed sei il tuo al controllo vede
una finestra aperta che dà su una strada vuota dritta
al buio. Senza la minima esitazione scivoli in libertà
e dal momento salta a terra. L'impulso è violento e
nesso a malapena a riprenderti fiato. Tuttavia vai senza
la barcollare e scivoli, e dopo alcuni metri sfiori in
una strada deserta. La caduta ti ha fatto parecchio
dolori ma fortunatamente non hai nulla di rotto!

La guardi attorno, come un animale bruciato alla
ricerca di un nascondiglio dove riposare per un po' e
accappono le forze. Dovresti a te vede una vecchia
pavonessa, il posto ideale dove sparare per un po'! Eserci
di corsa nella un attimo prima che i tuoi inseguitori
sappano all'angolo della strada.

Vai al 86

4

Una volta che questa lettera sono al simbolo chimico del
demonio di odio, il male cattivo? Ma scoprirete più così
un essere scorta di una sostanza che ora diventando
ogni giorno sempre più rara e difficile da trovare, ma
che è di vitale importanza per la sopravvivenza del
gruppo.

Molti soldati che te, decida di prendere il maggior
numero di contenitori possibile e di ritornare subito al
centrologio.

Vai al 29

5

Cercalo al tuo G-12, abbassa la camera e lo puoi avere al capo bianco pochi istanti prima che spenga il sole. Non hai un attimo da perdere: hai lavoro proprio nel momento in cui la via balzando addosso, e la raffica gli squarcia il ventre: mentre l'impugnato si scaraventa contro il resto del branco. La morte atroce del loro capo e il frangere della tua arma hanno fermato i tuoi inseguitori.

Vai al 166

6

Un proiettile ti ferisce al braccio destro: perdi 2 punti di Resistenza.

Scegli i denti perché il dolore è insopportabile e molledevi in quel tuo l'avevano invertito: ma lo hanno ucciso non perdi il controllo del veicolo. Cerchi da temporare la ferita e continui a scattare: supergiustamente il consiglio nel tuo tragico attimo a New York.

Vai al 347

7

La luce della luna penetra all'interno del negozio attraverso un enorme buco nel soffitto. Dalla sportata che trovi nel paravento deduci che questa porta deve essere un negozio di liquori. Gran parte di magazzino è stato saccheggiato dagli Stenberg: quindi si sono impadroniti della città, ma dopo un'attenta ricerca scopri una bottiglia di Bourbon ancora intatta.

Se decidi di tenere questo prezioso oggetto, ricordati di inserirlo al tuo Registro d'Armi.

Non c'è altro di interessante in questo negozio in realtà.

Vai al 273



8

Prendi la pistola, perdi la nave contro l'uomo che sta correndo e scattasti di nuovo prima di sparare.

Somma i punteggi di Mira e Resistenza.

Se il totale è 15 o meno, vai al 86.

Se il totale è 16 o più, vai al 344

9

Ha colpito il bersaglio in pieno! Il proiettile squarcia il muso dell'uomo con la mitragliatrice e lo scaraventa violentemente all'indietro. Ti senti più tranquillo allora, ma improvvisamente senti una lunga coltellata all'interno dell'addome. Ti senti a terra e cerchi di nasconderti la testa tra le mani: questa volta però non c'è nulla da nascondere! L'unico proiettile che hai sparato è stato fatale perché tuo nemico: in preda ad un'aggrava-

tabelli dettati il tuo avversario ha sparato un altro caricatore contro la porta ed il soffitto del drop-out.

Ricordati di essere lì per un colpo da 9 mm dalla vostra ora.

Vai al 291

10

Con un terribile slancio ti ad appoggiare nottamente su piede, poi scivoli e fortunatamente non inciotti su una tua palla d'appoggio. Cerchi disperatamente di aggrapparti con le mani da qualche parte per evitare di cadere sotto le ruote, ma resti appena ad afferrare il bordo della porta. Non sei in grado di controllare le gambe: sei aggrappato solo con le mani, mentre parte inferiore del tuo corpo viene trascinato nell'orbita ad una velocità vertiginosa. Perdi 3 punti di Ressonanza.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino (D = 10) correlato al tuo punteggio di Ressonanza.

Se il totale è 14 o meno, vai al 148.

Se il totale è 15 o più, vai al 171.

11

Avrai ragione ad essere cauto. Guardi attentamente tutti e nessuno distingue oltre venti metri parallelo: te disorientano lungo la strada. I matricoli stanno scabellando i segugi e lo cane vicino a tutti il bettone ti ammazza vicino ai veicoli. Improvvisamente una sottile luce luminosa sale verso il cielo: dopo alcuni istanti scoppia esplodendo una sfera di luce bianca che illumina il paesaggio circostante.

"Che robe è questa?" chiede dispettoso, mentre Cassa e Kate ti avvicinano per vedere cosa sta succedendo.

"È un bengala, un nuovo illuminante" risponde Kate. "Ci hanno scoperti!"

Vai al 178

12

La scarpata è molto ripida e fangosa ma riesci a raggiungere la sommità sano e salvo. Avanza con cautela lungo il bordo del canalone, e dopo un po' ti ritrovi in un sentiero stretto che sale inclinato sul fianco di una collina, verso la distole faga che entrava in lontananza. Ti avvicini lentamente alla scoperta luminosa e scopri che è un piccolo fuoco acceso davanti ad una porta. Procede con cautela, una mano a bocca aperta da guardare una scena alquanto curiosa e strana!

Vai al 305

13

Il dolore lancinante, causato dall'enorme sforzo che ha dovuto fare per aprire lo scudo, lo paralizza ogni movimento. Stringe i denti e continua a ripetere alle disperate ricche del tutto di regolazione. La scena è molto curiosa dalla natura e la loro danza la schiena, stando attento a girare in modo da non bruciarsi quando verrà il momento per liberarlo.

Un gruppino di donne e bambini sta passando proprio in questo momento quando è gradiente: questo è il momento! Una vampata di luce rossa scoppia dietro di loro e viene rivelato completamente da un'enorme nuvola di fumo color porpora. Lo scoppio ha attirato l'atten-



*che si sia, fa capire bene che un semplice grillo, sarebbe stato
sufficiente*

avere di tutti, e viene subito dato l'ultimo nome: ma
ancora cercando di liberarsi dalle corde bruciavole

Scopri un numero della Tabella del Destino

Se esce 8-4, vai al 71

Se invece esce 3-8, vai al 30

34

Alza la mano per fermare il controglio. L'ammiraglia
e la cometa si fermano lentamente mentre accorri la
tua spada e spingi il monarca. Ti giri lentamente ed
insegui un orco

Se usi una pistola, vai al 100

Se usi un mitra, vai al 124

Se usi un fucile a pompa, vai al 72

Se invece usi una carabina, vai al 133

85

Appena gli hai inferto il colpo mortale ti giri verso
l'altra sponda del lago, aspettando di vedere l'altro
avversario aprire il fuoco per colpirti. invece vedi che
un tagliando un cacciatore uomo, dopo di che fugge
ma con questo l'atto ha in corpo. Ha finito le munizioni
e lo dorso di spargersela prima che un troppo tardi
Vedi il nemico delegarsi all'avanzato e Kate ti sug-
gerisce di guardarti nella tasca del cadavere...

Vai al 175

86 (fig. 1)

Cade disperatamente un'anima adatta con cui dillo-
stare, mentre salta il primo cane bianco e corre sulla
piada e si avvicina minaccioso. Poi gli racconta

nessi affetto da rabbia prima d'ora, e sei fin troppo ben
che un semplice graffio potrebbe essere fatale. In
posizione di perdere tempo prezioso, devi alla
corsa subito se vuoi sopravvivere a questa agguata
mortale.

Quar identico

Combustorali 12

Resistenza 32

Se vuoi ad il combattimento è durato 3 secondi
meno, vai al 113.

Se invece il combattimento è durato 4 secondi o più
vai al 194.



17

In solo quattro secondi il bandito riesce a sparare otto
trenta colpi nella fiancata della tua vettura. Puntando
questi potenti sparastruolopassano la carrozzeria
e penetrano al fianco e alla coscia. La forza dell'im-
pacto ti fa saltare violentemente, come hai perso
controllo del veicolo? Continua la tua corsa più
lungo la strada, poi la spuler sbalza pazientemente
e esplode! La tua vettura prima di esplodere con
l'improvvisa fuoco.

Il tuo viaggio e la tua giornata sono diventati terro-
rificanti sull'autostrada 20.

18

Appena cominci a correre, improvvisamente l'autostrada
comincia a diventare un'infinita di buchi e macchinoni
a togli, ma le tue intenzioni sono subito procedute
dall'autostrada: i proiettili si aprono sulla strada
diventa a te e viene avvolto da una nuvola di polvere.
Lungo la strada di proseguire ma dopo alcuni passi
un altro lanciatore ti puntava il braccio dentro
Però il punto di Resistenza.

Senza i denti e cerca di sopportare il dolore, hai un
almeno cinque o con un solo te, entra nel sepolcro.

Vai al 129

19

Improvvisamente un dolore insopportabile ti colpisce
la testa e la bocca ti si riempie di un liquido caldo e
denso. Sparando dal retroscena sull'altro lato della
strada, il misterioso tentore ti rimette a colpire un
poco fuoco e la strada è finita. La morte è imminente!

Il tuo viaggio e la tua giornata sono diventati terro-
rificanti a Westbrook.

20

Appena digli il numero 20 sulla tastiera senti un
pesante scacco e la porta d'accesso si apre verso l'interio-
re. Davanti ai tuoi occhi hai un'enorme camera blin-
dissima, piena di scaffali. Sorridi soddisfatto: un risultato
a scopri il codice di apertura della porta blindata
dell'autostrada? Inizia il numero dell'ultima colonna
il risultato della somma dei numeri delle prime due
colonne meno il numero della terza colonna.

Il contenuto di questa stanza è incantevole, e come ad rappresentare gli scaffali polverosi. Le uniche cose rimaste a trovarsi sono documenti di imprese ormai dimenticate, e piccole quantità di moneta molto tempo fa ormai considerati preziosi: oro, argento, argento e bronzo. Continuano a cercare sorprende mente e finalmente trovi tre oggetti che potrebbe essere molto utili.

Contatore paper
Almanaco

Tutta l'antichità (compresi due specchi nella sala)

Se decidessi tenere alcuni di questi oggetti molto opportunamente il tuo Registro d'Azione Ti allora della stanza blindata e ritorna verso il convoglio.

Vai al 19

21

Raggiungi questa per strada di fronte al periodo, e sei venuto sembra saggiato con il corpo la bocca va bene di dimensioni. Alcuni secondi dopo senti arrivare una specie di rullo e qualcosa rimbalza con il fondo del parallelepipedo. Minuziosi frammenti del cilindro provano vanno a collocarsi nel tuo grembiolo, ma fortunatamente ne rimangono alcuni. Recuperare l'elemento di controllo della macchina con un ora cominciamo agli atti di accelerare. Quando la seconda vittima ha finalmente recuperato il suo fucile sei certo ormai attento ad attraversare il ponte, anche una favola di polverosi.

Vai al 19B

22

Non incontrerai prima di sfiorarti lungo questo tratto dell'autostrada 15 - gran parte del sistema che attraversa il percorso verso Fort Worth si trovano una distanza lungo i bordi della strada. E sopravvivenza, organizzati in bande, da tempo hanno provveduto a occupare la parte riciclabile. Meno ti avvicini alla periferia di Fort Worth noti che il manto di rovine e le carcasse di auto stragglente aumentano. Chi sopravvive la possibilità di amboscione, e ti spinge ad essere più attento per evitare di tutto ciò che potrebbe costituire una possibile minaccia per il convoglio.

A la tua sinistra vedi istantaneamente gli edifici dorati di del centro di Dallas, accanto a quelli si rivela un enorme deserto. Le terre di sotto si spaccano ed entrano un tempo vaste della città, ora non sono altro che ammassi di rovine. Sono i resti di una città abbandonata. E una scena veramente raccapricciante!

alla periferia di Fort Worth decidi di abbandonare l'autostrada 15 e seguire un percorso più sicuro che ti permetterà di andare in città. Percorrendo la disgiunta superstrada 220, dalla quale poi è possibile raggiungere l'autostrada verso Jackalboro; ma prima, per ricongiungersi con l'autostrada 20 che vi porterà direttamente a Big Spring, dovete superare un altro ostacolo: il fiume Trinity!

Questa attraversa la carta stradale. Ci sono due luoghi dove il convoglio potrebbe attraversare il fiume: o tutti e due sono molto vicini. Allora due miglia da dove vi trovate adesso, sulla superstrada 22B, c'è un ponte sul lago Worth, mentre due miglia più a nord,

verso ad un posto chiamato Lakeland Village, poi trovano un altro.

Se vuoi controllare il ponte nel paese di Lakeland Village, vai al 312.

Se invece decidi di cercare di attraversare il Fox Treaty nei pressi del lago Worth, vai al 349.



23

Prima il galletto, ed immediatamente il motore che scuote il motore in le mani, batte alla per attraversare prima il controllo del veicolo e viene sbalzato di sella. Prima ancora che il passeggero dica a fare cedere a cedere dal carrozzone, la moto va a schiantarsi sulla velocità e tutto il resto di un'esperienza dell'occhio esplodendo fragorosamente.

Quindi non sperate subito facendo i tentativi in fila, ma ha poco tempo di tempo dal numero di un colonna di moto che si sta avvicinando con un suono: è la banda al completo? Sono a meno di un miglio dal ponte. "Macché, vai via!" urla, Corio. "Ebbene, andremo!" Il motociclista ha già attraversato il ponte ed ora è parcheggiato con gli altri veicoli dal'altra parte. Così è uscito dalla fabbrica, ma quando verso di te "Intorno la bomba" lo vedi non appena imbocca il ponte. "Ti coprirò le spalle".

Quindi immediatamente il gruppo di moto avvicina sempre di più, e l'eco della motocicletta verso Kate quando che si sbaglia ad accendere la bomba. Per provocare i primi motociclisti iniziano a sparare il silenzio spezzando di questa cosa, prima disturbato dal suono dei loro motori lontani, viene ora rotto dal silenzio inquietante del presente. "E poi?" urla il motociclista. Così andando a correre lungo il ponte.

Sono i tuoi ponteggi di Richmond e Aprilia. Attento: sei tra pochi metri di Richmond ed il tuo tempo è molto pesante in confronto all'agilità, liberandosi da qualche oggetto in modo da aumentare il ponteggio di Aprilia.

Se il totale è 11 o meno, vai al 314

Se il totale è 12 o più, vai al 308

34

Prima l'intervento e prima il totale: riparte di fare verso terra. Con una enorme sorpresa scopo di trovare sull'orlo di un profondo canyon, il terzo anello di un fiume che un tempo scorreva ai piedi di questo ponte ancora.

Avanti con cautela lungo il bordo del canyon e dopo un po' ti ritrovi su un sentiero stretto che sale tortuoso verso la débile base che si apre ad un canyon. Ti avvicini lentamente alla superficie luminosa e scopri che è un piccolo fuoco acceso davanti ad una porta. Piccoli non sono proprio così, ma la scena che ti trovi davanti è qualcosa di nuovo e strano.

Vai al 303

Stacca e sfoderare l'anima ancora intanto prima che scappi a scagli la sua servente contro la porta.

Serpente a scagli

Combattimenti 14

Riservazioni 12

A causa della velocità del suo attacco, ha una possibilità di accadere prima che tu colpisca con il tuo morso mortale. Inizia il combattimento contro il serpente veloce separando normalmente la sequenza.

Se è il serpente a prendere più punti di Riservazione durante il primo scontro, vai al 14b.

Se invece sei tu a prendere più punti di Riservazione durante il primo scontro, non sottrai dal totale vai al 157.

24

Consiglio da esperto: il più silenziosamente possibile imbutisci il fucile a pompa e mettilo carica una cartuccia calibro 12. Il tiratore sparisce per un istante e riappare dopo alcuni secondi, con l'arma carica e progettata ad un franc, pronto a sparare. Con un suo movimento veloce prende la mira e spara.

Scopri il numero della Tabella del Danno e tornati al tuo personaggio di Mira.

Se il totale è 0-5, vai al 27b.

Se invece il totale è 6 o più, vai al 141.

27

Vedi la vitupera della spina uscire dalla bocca del fucile e senti un dolore atroce alla testa. Alcuni secondi dopo la tua testa siverte violentemente il collo.

Se facendo schizzare in aria il tuo corpo mortale lo aggrappa con tutte le tue forze al volante, ma la salvezza dell'auto la sfiora. Rite contro il muscolo. Non che ti sia gravemente ferita, ma la tua compagna ti prende subito prende il suo materiale da pronto soccorso e ti medica la ferita, guardandolo con occhi preoccupati, prima ancora di disinfectare il taglio che ha sulla fronte. Grazie al tuo pronto intervento sei però ancora punto di Riservazione.

Vai al 179.

28

Indietro con una divisa la cambiale e controllo che il motore sia ben avviato e che il colpo sia pronto a rima. Appoggi velocemente il fucile contro la spalla, togli la sicura e miri contro il capo bianco. Il mirino è centrato, ma proprio quando il mirino si muove ti sta per balzare addosso prima il grilletto: il proiettile lo uccide all'istante penetrandolo da parte a parte, e un fucile un altro che stava subito dante.

Se vuoi sparare ancora contro i due e lo puoi fare, vai al 19b.

Se invece hai finito i proiettili oppure hai deciso di non sparare, vai al 64.

29

Pagato sotto il peso del tuo equipaggiamento di altre venti chili di ghiaccio nelle spalle, riavvicini lentamente verso il c-morglio. Non appena ti vedono uscire dalla zona antirumore barcollando e smentiscono sotto le montagne di oggetti che non riescono a rispondere: i membri del gruppo scoppiano in una fragorosa risata.



(Fig. 2) Il guerriero viene da lontano e sta cercando qualcuno, impegnando un'azione offensiva.

Cutter Jacks e suo figlio si vergogna ancora per aver fatto e a fatica riescono a non prendersi in giro. Ma quando vedono cosa sta portando rimangono a bocca aperta.

La donna si sporge velocemente e silenziosamente voglia di avvicinarsi e comprimerla con sé. Decide da stessa una collezione di sale, secondo il necessario tra gli oggetti dello zaino sul Registro d'Armore. Se stai già portando il numero massimo di oggetti devi toglierne uno qualsiasi per creare un po' di spazio. Dopo avere nascosto il tuo prezioso bottino sul bagagliaio della camera, sali in macchina e apri la marcia al convegno e deducere sul lungo l'autostrada 15.

Vai al 28.

38-25 (p. 2)

Si deve fare molta attenzione prima ancora che si nasca l'ibrida. Conchiuderai questa di dare uno sguardo alla corda fischia non si strappa. Finalmente libero ti allontani barcollando in piedi ad una testa pensosa e a comate di vomito. Pochi 2 punti di Resistenza.

Tuttavia non hai nemmeno il tempo di riprenderti dagli effetti devastanti del fumo, perché devi subito affrontare un nuovo pericolo. Un abitante di quella strana città si sta avvicinando di corsa, impugnando minacciosamente un silenzioso machete. Urlando selvaggiamente fanno verso di te e cerca di colpirvi al collo.

Chiamate

Combattibilità 17

Resistenza 28

In vista il combattimento, vai al 128.

Ti ubbidisci per prendere il fascicolo di una cartucceria? L'Al non appena aperta. Mentre la sua cameriera, intanto, si avvicina con finta passo sullo spallino, che s'abbassa ad ingenuamente una pesante rete di corda. E resta lambita addosso dal torso dell'ultimo dei sovaffi.

L'insopportabile silenzio viene rotto dalla grida di un dicano di vietnamiti che si accodano, impedendo ogni movimento. Siamo banditi e poliziotti perennemente neutralizzati via le armi. Comunque tutte le tue divise sono dal flagello d'Arcore? prima di incassare: si è così avvolto nella pesante rete, che la soglia è bene una sorta di comodità. In fondo a questa strada c'è un altro due uomini paralizzati si liberano dalla rete si scontrano in una colla vuota. La porta si richiude subito alla tua spalle con un violento rantolo. Si può in piedi addormentarsi e morire in pace di paura, facendo all'ingrosso spazio della tua nuova dimora.

Se pensate invece una **luna** oppure una **sera** **bellissima**, via al 346.

Altamente via al 354

Da una ripida occlusa a sinistra si vede che il mare è vicino a una preparazione per saltare sul sedile accanto al tuo. Non hai un istante da perdere: impugna velocemente il coltello da caccia o ti prepari a dare al tuo nuovo passeggero l'accoglienza che ti merita.

Basta

Cambogia al 35

Esistenza 26

Dev assolutamente riuscire a mantenere il controllo dell'auto durante tutta il combattimento: parla il punto di Cambogia.

Se vedi il combattimento entro i punti quattro anni, via al 187

Se invece il combattimento dura cinque secondi o più, via al 238

Ciao e Kate scendono dal bus e si avvicinano per controllare la situazione. "Quanto posto non mi piace proprio" borbotta indicando la strada verso Cambogia.

Ciao prende un paio di benedizioni una borsa di cuoio che porta a tracolla e comincia a scriteriare l'indirizzo: "Penso che tu abbi ragione?" esclama tranquillamente mentre continua con attenzione la città. "Prendi, da un'occasione".

Mia a faccio l'immagine e vede una ventata di moto paragonate disordinatamente lungo la strada principale. Il motorista che stanno saccheggiando regala le sue ruote, e tutto il botto è innalzato verso la strada. Improvvisamente una vettura carica (non sono più verso il cielo, e dopo alcuni metri scoppia formando una nube di fumi bianchi che illumina il paesaggio circostante).

"Che cosa è questa?" chiede di getto.

"E' un Bengala, un razzo (Bambanata)" risponde Kate. "O hanno scoppiato".

Via al 179

I griffi lungo la parete lasciano capire che il fessurello è completamente scassinato con le mani. Continuano a manovrare l'antigetto tutto intorno, nella speranza di scoprire qualche soluzione riguardante l'ubicazione dell'autore di questa opera ciclopica. Quasi immediatamente intravedi qualcosa nell'oscurità nera. Corri di mano a fuoco e finalmente riesci a distinguere due nomi schiattosi che ti stanno voltando indietro con il mare di sangue che sbocciano.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino (D = 10)

Se il numero scelto è uguale o inferiore al tuo punteggio di Intelligenza, vai al 131

Se invece è superiore vai al 309



Un rumore secondario riempie il bar quando il Boonang-Cross DB, un potente fucile a canna mobile, lascia partire la sua immane ondata di potenza. Il barone viene travolto come un colabrodo, e sfottatamente alcuni proiettili lo raggiungono al fianco. L'impatto violento lo scaraventa addosso al muro. La mano sopra il banco, che ti reggeva per mano, si cade addosso e l'ultima cosa che vedi è una pioggia di bottiglie e bicchieri che ti piomba sulla testa.

La delfina di missione verso la salvezza termina tragicamente qui, a Cross Plains.

Stante viaggiare lungo l'autostada desolata continua a guardare in giro e stai all'erta: una nuvola di polvere all'orizzonte significherebbe sicuramente l'arrivo della flotta dei Lioni. Se l'avanguardia del convoglio è quindi devi osservare attentamente il territorio circostante per prevenire possibili pericoli, tuttavia, nonostante la concentrazione che il tuo compito ti richiede, non riesci a toglierti dalla testa l'immagine della grande Rose. Un'ora più tardi arrivi in prossimità di Colorado City, e di colpo i tuoi sogni ad occhi aperti vengono interrotti da una serie di problemi che ti profilano all'orizzonte.

Il ponte che attraversa il fiume Colorado è improvvisamente danneggiato: una squadra di altri due metri vi impedisce di passare dall'altra parte. Poi fermati il convoglio e Carter decide per dare un'occhiata. Dopo un attimo esatto, ritorna per dirti che al fondo il ponte non è in condizioni disastrose: "Ci vorranno più almeno tre ore, forse quattro, per costruire una passerella abbastanza resistente da sorreggere il peso dell'autostazione" bruciata saltando il ponte con una bomba.

Dopo queste discussioni si decide che tu vada in esplorazione, alla ricerca di un altro luogo dove sia possibile attraversare il fiume, mentre il resto del gruppo comincerà la costruzione della passerella. Se la tua ricerca dovesse risultare infruttuosa avrete comunque un'altra possibilità di attraversare il fiume.

Se decidi di dirigerti in esplorazione verso nord, vai al 161

Se invece decidi di dirigerti verso sud vai al 319

"Pensi non ne avrai bisogno, ma potrebbe comunque tornare utile per problemi che possono calare" 12.

"Tutto può servirvi" le risponde gentilmente, offrendole appunto la mano (ricordate di regalarle nel foglio "Atto del Bagnino di Ascese") Le saluta nell'androne del figlio e guarda istantaneamente verso il padre per memorizzarne bene la posizione del cane.

"Le vedo e capisco" sussurra Coker

"Dentro quando sei pronta" risponde con tutti i nervi tesi, pronto ad una corsa disperata

Vai al 177

Una meravigliosa Thunderbird decapitolabile, facile come se fosse appena uscita dalla fabbrica, si avvicina lentamente, avvolta in un'atmosfera di sogno. Dentro al conducente riesce a distinguere una persona non da carteggio e con lo sguardo spira: il veicolo come un capo motore, con un personale decoroso ed un magnifico cofanetto di giacche che gli incornicia il volto nero. L'auto si ferma ed il capo motore si rivolge con una ripartita alla folla che gli si trova davanti.

"Non della tribù di Nanoo siamo i presenti" urla e la folla replica con un unanime "Cos'è?" "Grande alla forza della nostra folla siamo stati superando della grande via di Bismarck, dio del Fuoco. Ora è pieno il momento in cui possiamo riprendere possesso della terra dei nostri padri. Io, capo Dravotia, un-"

Reg. spirito del Tuono, affinché si elegga la persona per decretare quest'isola terra!

All'udire queste parole parecchi membri della tribù si alzano in piedi e cominciano a danzare attorno al capo invocando ad alta voce l'aiuto degli dei. "Quanto bene Heng ci aiutano le nostre preghiere" urla accanto al capo tribù. Poi, con un gesto ampio e solenne, si unisce con il suo monarca ed urla le parole scritte in "Questo nome offrendo quest'isola allo spirito del Tuono".

Vai al 219.



Tutta la tua compagna sono dentro a terra, ben ripartita, in senso dell'esplosione. Sei entrato in clima da poliglotta recitata, e ti sei appena accorto che vicino a Kane quando un foglio nero accende l'intera foresta ed un fuoco spaventoso si rifonda nella notte. La paura e la verità tornano e dalla tribù del soffitto marcano a cadere polvere e calcinacci, ma fortunatamente non schiacci perdite e danno grave, solo una solennità impolverata, ma allora. Tu rimani in piedi e osservi la densa nube di polvere che accende al posto distrutto.

Vai al 238

Impagari con sicurezza la cartolina con le manovratte insieme con la destra anfilà una cartolina. L'ombra di tuo nemico si muove leggermente nel vano della finestra, insieme ai sporti con movimenti lenti ed irregolari in tua anima, negli le scritte e non

Scegli un numero della Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Miro

Se il totale è 0-5, vai al 278

Se invece è 6 o più, vai al 338



Uff! tu non compaga di allontanarsi dal finestrino mentre ti affretti a cambiare l'aria, la parte è un corso il torace del bandito.

Scegli un numero della Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Miro

Se il totale è 13 o meno, vai al 348

Se invece è 14 o più, vai al 362

La strada che conduce a Cross Plains dovrebbe essere libera dalla buche e dagli altri ostacoli che fino hanno ostacolato il tuo viaggio. Finalmente puoi con-

tinuare badare alla velocità! Un piacevole vento ti scompiglia i capelli, ma non riesci a scuoterti di dosso il brutto presentimento che a Cross Plains ti sta aspettando qualcosa di pericoloso ed oscuro. Lunge la strada sembra rimbombare impresse di presenzia nella polvere, e alcune sono abbastanza recenti. Questa strada come ancora resta da veicoli pesanti?

Quando la città si profila all'orizzonte decidi che ti conviene fermarti un po' prima, presso una stazione di servizio ormai in zona. Nascondi l'auto in un'officina vuota dietro all'edificio principale e ti accamminerai molto cautela verso Cross Plains. Sul l'asfalto continua vedere la presenza degli pneumatici in guasti attorno, ma dai veicoli non vedi nemmeno l'ombra! Il posto sembra deserto e tranquillo, ma qualcosa ti dice che devi stare molto attento. Ad un incrocio vicino al corso delle città non qualcosa di insolito: un enorme paio di legno, intagliato e dipinto come un uomo, come se ogni minaccia in mezzo alla strada.

Scegli un numero della Tabella del Destino e sommalo al punteggio di Agilità ed Intelligenza

Se il totale è 12 o meno, vai al 369

Se invece è 13 o più, vai al 399

Affari con forza la cura, deciso ad aprirla, ma con un enorme sorpresa il legno è completamente nuovo e si sfalda appena lo sfiori. Tagli i frammenti di legno e ai tuoi occhi meravigliati si presentano centinaia di piccole contenitori cubici, tenuti insieme da un foglio di plastica trasparente proprio quella che

stare nascando tuo no? Con l'aroma del coltello tag-
la plastica e le armate accorrono a te.

Se ogni confessione esce una piccola stufetta bianca
tra due alcune lettere stampate, NaCl.

Songli un'autore della Tabella del Destino e scendi
al tuo pasticcio di intelligenza.

Se al totale è 7 o meno, vai al 140

Se invece è 8 o più, vai al 4

46

Con la mano che ti tocca aprilo: dentro la cassetta di
pronto soccorso, alla ricerca di un siero o di un sal-
dosante ti puoi salvare la vita. Finalmente scopri un
fido di disavanzo: un certo sottobanco callosa. Ne
hai un anno da perdere: rompi la fila ed usi il ri-
parazione di una targa speditrice. L'ordine
spiega l'ago sotto la pelle e ti mette il liquido al
braccio.

Il cordone di casciliare un'unità di pronto soccorso al
Registo d'Armonia.

Vai al 160

47

Con un grado di paura scopri che nella cassetta di
pronto soccorso c'è una fiala di siero contro il mor-
do di cane. Una pace perduta nominare un nocione
distribuito velocemente al liquido che lo salverà la vita e
aspetta che lo fido rimanga. Incontra di controllo
un'unità di pronto soccorso dal Registro d'Armonia. I
tuo lentamente inizia a correre nella rete e ti pre-

para una violenta reazione: perdi il punto di Resonanza.
Questi non sono altro che effetti collaterali del siero!

Devi assolutamente bere due tazze d'acqua calda-
menti: perdi il punto di Resonanza prima di poter
salire a bordo della tua auto e tornare alla base.

Vai al 165

48

Avrai in testa ad un'altura che diventa la norma di
Denton. Il luogo si è trasformato: in questa ultima mora
ha sortito un parecchio volte durante i tuoi giri di
pariglia. Da qui potresti vedere un'area molto nuova,
in modo da controllare che la città non rimanga impa-
gna come base dalle bande che servono cacciaglie-
di McNamery. Tutto sembra tranquillo e come control-
la, ma qualcosa ti dice che c'è qualcosa di pericoloso
in agguato. Raddrizzarsi al solo pensiero di dovere
prelevare le riviste della città non sarebbe molto
piacevole: scopri che questa cupa privatamente non
è altro che la pura realtà! Purtroppo devi andare avanti,
devi accertarti che il convoglio possa raggiungere con
una sicurezza d'autostrada. Procedi con molta cautela
senza creare inutilmente tutti le possibilità.

Se presenti un bilancio, vai al 169

Se vuoi tornare indietro e sottomettere ai nemici
nella colonia di essere Denton, vai al 156

Se invece decidi di ignorare le tue paure e vuoi
prelevare la città, vai al 168.

49

Certo disperatamente di tornare a terra, ma prima
accusa che tu stessa a muoversi veleni colpito il fianco.



Qui la porta della cella si apre, e compaiono i banditi.

l'aspetto del proiettile si accresceva violentemente all'indietro. Un dolore insopportabile ti penetrava completamente ed un calore dolcissimo e caldo ti riempiva la bocca. Sfortunatamente sei stato colpito da un proiettile in pieno viso, e la morte è quasi istantanea.

Il tuo viaggio e la tua gloriosa vita finiscono tragicamente qui, a Colorado City.

48 (8g. 3)

Aggradi e scendi lentamente, tra violente dolori. La tua mente sembra che ti scappa, ma cerchi di metterlo a posto e di soderlo per terra. Ti guardi in giro senza capire niente, e un poco alla volta capisci che ti trovi nella cella di una prigione, completamente vuota tranne che per una panca di legno. La cella è illuminata da una piccola finestra chiusa da sbarre di acciaio, mentre l'incassata d'acciaio è una pesante porta con serrature e serrature. Non potresti più nulla, ed anzi nel il tuo pensiero tutto (ricordi di cancellare tutto la tua arma e tutto il tuo equipaggiamento), ma fortunatamente ti hanno lasciato la cassetta del pronto soccorso, la cartolina e la botanica.

Si perde nella penombra guardi fuori dalla finestra lungo il corridoio, che scopri essere l'ufficio dello sceriffo con un tavolo che porta lontano dal centro. Sfortunatamente, senza arma ed equipaggiamento, non puoi agguantare le sbarre e scappare dalla finestra.

Dopo circa un'ora senti i tuoi soccorsi ridere a guardarsi nel corridoio. Una chiave entra nella serratura e dopo alcuni secondi la porta della cella si apre automaticamente. Un uomo alto e robusto arriva balzando: è vestito di tutto nero con inconfondibili

bocche di metallo facendosi: "Ti sta guardando con una speranza e con uno sguardo nuovo di segno."

"Sei uno spia degli Stinkard, vero ragazzo?" urlava a denti serrati accostata con una malaccorta alzata di una parola appena alla natura burlante. "Quel stratagemma di Alkazar ti ha mandato qui per cercarti, vero?" Un momento rimasero le ali e corsero dentro alle sue spalle: restò a malapena capire che i suoi compagni vorrebbero che la quaresima venisse trattata con un colpo di pistola in mezzo agli occhi, e non naturalmente.

"Ho forse l'aria di uno Stinkard?" chiede con un sorriso.

"Forse no" brontola il suo camerata, "ma un nome così di loro cosa sta cercando qui ad Albany?"

Devi giocare d'azzardo, e scoprendo le parole e molto attenzione messi a conservare il tipo ed a se compagni che sei un vagabondo a corteo di cibo e acqua. Sei arrivato in questa città per puro caso, e devi di esplorarla nel tentativo di fare un po' di ritorno. Il capo, che si fa chiamare Maribus sembra provenire dalla tua storia e la invita ad una alla tua banda, meglio conosciuta con il nome "Kicker". Non hai scelta, ed accetti a malincuore l'offerta nella speranza di trovare l'occasione per scappare appena uscito da questa città puzzante.

"Benvenuto!" urla Maribus. Informa i suoi amici della sua decisione e di ordine per la preparazione. "Ehi! Hai uno strano proiettile" chiede all'altro uomo del "Kicker", e Maribus sembra aspettarsi il

domanda simile da parte tua. Sorridendo gli occhi e sghignasce divertito. "Devi guadagnare il diritto di essere un Kicker?" esclama a denti serrati. "Devi dare la prova che sei degno di noi?"

Vai al 237



49

il suo occhio colpire l'uomo con un proiettile saliente e riesce a sparare prima di te. Il suo proiettile ti ferisce alla spalla sinistra e l'impatto ti scaraventa a terra: puoi è punto di partenza.

Corri disperatamente da alcuni al buio per rispondere ai fuochi, ma prima ancora che tu riesca a premere il grilletto una raffica proveniente dal pendio fa saltare il tuo cavallo. Gli altri corrono in tuo aiuto ed iniziano a muoversi la fronte al buio. Il dolore alla spalla è insopportabile ma fortunatamente non c'è nulla da fare. Quando hanno finito di bendarti ti alzi lentamente, e mentre agli altri vai a riposare nelle tende dei "Kicker" chiavi morte.

Vai al 204

Il tuo rismaio ti scrosta con grida e anche tu ti spavolgi di avere ritrovato Maria sana e salva. Lei e Rosita, i genitori di Maria, non hanno osato di nuovo zitti per questo hai fatto per la loro figlia ed anzi giulisti, soprattutto tuo nonno tuo nonno, ti colmano di lei. Quando gli tentennano si sono calmati dice di aver nella tempesta questa volta con tuo nonno per averlo prendere le mosse di cibo nella corrente.

"Questo è il maledetto scampo 'nether', un grido vero e terribile che ogni tanto soffia da queste parti. 'Da' un'occhiata qua? Un'occhiata qua per un po' di prima, facciat' un'occhiata'."

"Spero proprio di no!" esclama, mentre anche di stato il chiaravento che chiude la breccia sinistra del bagaglio. "Da' un'occhiata qua? Un'occhiata qua per un po' di prima, facciat' un'occhiata'."

"Maledizione! Questa non ci voleva!" esclama. Per niente tranquillo la piccola riparte d'aria. "Maledizione! Questa non ci voleva!" esclama. Per niente tranquillo la piccola riparte d'aria.

La notizia viene accolta dal gruppo con molte risate. Riusciti a calare ben poche cose e anche frustamente il cibo poco meno di una nozione per persona? "Se non riusciamo a trovare il cibo, barbaio con Betty Agn. stanno distribuito, allora prima di pure vecchia, "quando arriveremo Big Spring avremo una linea inelutabile?"

"Almeno abbiamo acqua e sufficiente?" ribatte P. Ewell. "Possiamo vivere tre settimane senza cibo e nel giro di tre giorni riusciamo la cosa senza acqua."

Non decidono di ripartire la mattina. In invece decisi di mangiarla subito prima di mettersi a dormire. Un sacco di cibo nella zampa deve essere fatto tutto il cibo disponibile, comprese le riserve personali, è stato raccolto e poi ridistribuito a tutti.

Via al 178



81

Avanza meravigliosamente verso la porta posteriore del far-flood e sbucca oltre al vento sotto della porta. Vede due uomini aggranchiti in due lati della porta posteriore con le guardie fino nella sua auto. Con molta cautela controlla la porta, sbucca lentamente la maniglia e scopre che la porta è aperta.

Se pensate un'arma da fuoco, via al 120

Se invece non pensate nessuna arma da questo tipo oppure se ci ha provato sufficientemente, via al 212

82

Corda con tutte le tue forze di mantenere il controllo nell'auto ma non ci riesce. L'auto violentemente scatta al paracadute del ponte e precipita nell'acqua. Wally per paura si è chinato da fuori e si è visto un'auto con la superficie dell'acqua in trasparenza. Lentamente l'acqua volutamente

dell'Isola Worth in tempo i polmoni, e sentite un
respiro più fresco.

La tua missione e la tua preziosa vita terminano in
questo qui

53

Ti senti lontano dall'essere una donna di metri-quaranta
con un sorriso inquietante, l'inconfondibile suo
cinescopio di un serpente a sonagli?

Ti giri lentamente e noti che il serpente è venuto
al tuo posto sinistra, perfettamente camuffato dal
colore del terreno. Sei avanzando lentamente non
scopri i suoi denti affilati e velenosi.

Se provi ad afferrare la testa del serpente e vuoi morire, vai
al 112

Se vuoi affrontare il serpente con un'arma da combattimento vai al 25

Se invece decidi di allontanarti silenziosamente
vai al 138

54

Tutto a un tratto improvvisamente un pezzo di tuo
corpo, e l'esperto è tale che il corpo viene straziato
all'interno dell'abito. Se sei un uomo, scende solo
rimane di vestire solo il corpo del tuo mento è così
nel paradosso del disgiunto.

Ricorda di controllare 6 volte da 9 metri dalla tua
testa.

Vai al 291

55

Il sole sta tramontando quando i membri della tribù
ma il loro capo rimane a fare visita. Lo splendido
luminoso si avvicina finalmente in modo ad una
precauzione di attesa e di attesa, vista con una
discrezione. Il capo Desolation si ferma con un gesto
suo, si ripose il silenzio. Insieme a tenere la testa da
lungo lo Spirito del Tempo e lo stesso perché
conferma la loro richiesta di giustizia. Il leader fermato
circondato con un cerchio intorno al centro e
continuano a pregare con voce monotona mentre il loro
capo rimane.

Con lo sguardo abbassato dalla paura il capo sfiora
il colore sacralizzato, una lunga linea allungata
mentre da un canto di battito, e lo stile sopra la sua
testa. "Maestro per dare la vita a questa terra". La sua
voce viene quasi sommersa dal canto quando dei suoi
spigoli, in preda alla disperazione, alza la mano che
si muove a liberare e cerca di bloccargli il polso
proprio quando sta per sfuggire al canto.

Scegli un momento dalla Tabella del Destino e comincia
il viaggio di Ornamento ad Agila.

Se il sole è lì o meno, vai al 241

Se invece è lì o più, vai al 256

56

Ti senti a disagio ed aspetta che la pioggia si sia
allontanata prima di marciare in costume ultraleggero
al jumpark. Riusci ad evitare un altro passaggio e
raggiungi Carter al deposito degli aerei in pochi
minuti. Finalmente un posto tranquillo e senza
rumore in i piedi, possono tutti e due andare in disparte.

verso i magazzini. Rapisà si muove l'affare acqui-
ed inventiva, ma senza risultati: non può entrare
re mediante il computer l'esatta collocazione del pro-
sa da riciclare che stasera concede. Ti rendi conto di
diventa costare in tutti i 1600 scaffali che formano
l'intero magazzino.

"Rimangono qui per il resto dei nostri giorni se ti
serviranno scaffali per scaffali" mormora seccato.

"Ha proprio ragione" risponde Cutler pensieroso, "e
credo di sapere come fare. Seguimi!"

Le risposte di Cutler non lo lasciano tranquillo ma lo
seguo senza fiatare. Attraverso un passaggio di
stanno in un'altra zona del magazzino contraddistinta
da un cartello:

ZONA 3 | MANUTENZIONE VEICOLI MUNICIPALI

Dopo avere cercato in giro, finalmente Cutler trova
quello che da a loro: un vante (ovvero: dispensatore)
to una corrente. Mark tiene gli occhi bene ap-
mentre sulgo il pannello da questa roccia. Ma ci vorrà
un'oretta, e poi ritorneranno alla base!"

Romano che guarda alla porta dell'otticina mentre Cut-
ter sta lavorando sbalordito. Tutto procede tranqui-
lo ma improvvisamente, una quantana di minuti a-
po, vedi qualcosa muoversi in mezzo ai veicoli po-
chiaggia in lontananza: un alieno! Si avvicina be-
collando e di colpo in tutto scoppia e volutamente del
due botiglie che tiene in mano. Cammina via e già a
un po' di poi si allontana, ma proprio in quel momento
Cutler lascia cadere improvvisamente una chiave e

finisce. L'alieno si ferma improvvisamente e si china a prenderla
per vedere cosa è successo.

"Cos'è mai?" sussurra a Cutler, ma il suo inventi-
vismo arriva troppo tardi. L'alieno si ha scoperto ed
improvvisamente brandendo le botiglie come se
fossero potenti mazze. Quando riesce ad individuare
la sua posizione sulla sua maledizione e si lancia all'in-
seguo.

Chickentango

Costruzione n° 14

Retroscena 28

Se vuoi il combattimento, vai al 249



87

improvvisamente parte un'altra raffica, ed una piog-
gia di proiettili lo porta sopra la testa mentre sta
percorrendo gli ultimi metri verso il nascondiglio.
Ma sta correndo davvero a se? Inizia agilmente in-
vece per mettersi in salvo dietro ad un gruppo di
roccie. Salta anche in una sua violentemente contro una
roccia, la pensa non si fa sentire nessun dolore, perché
ha ben altro a cui pensare: deve assolutamente scappare
via da questa situazione!

Ma lentamente la testa e guarda attorno le foglie.
Uno dei due sta facendo il giro del lago, mentre l'altro
sempre si aggrappa e si prepara a coprirgli le

spalle. Non sai cosa pensare, ma ad un tratto la tua paura si trasforma in rabbia impetuosa quando capisci che il bandito si sta dirigendo verso la tua auto.

Se possiedi un'arma da fuoco a tua scelta, vai al 193.

Se invece non possiedi nessun'arma oppure non vuoi usarla, vai al 195.



58

Il rimbombi suscitato dalla tua arma riecheggia nell'aria del lago: la figura in lontananza alza le mani, copre il viso ed anziché barcollando per alcuni metri per poi cadere pesantemente al suolo. Il tuo corpo rimane fermo e ciò ti convince che la tua mira è pressoché infallibile.

Se vuoi rivisitare nelle tue tasche, vai al 168.

Se invece preferisci continuare ad attraversare pacifici, vai al 168.

28

Esiti fatalmente l'attentato dallo stato e lo poi verso il fuoco. Premi il pulsante e dal manoscritto un violento grido di schiuma che in pochi secondi dona l'incendio.

Vai al 168.

60

Prima di incamminarti verso il lunapark aspetti che Carter raggiunga indisturbato il veicolo. Attraversi in punta di piedi lo spazio davanti all'entrata del lunapark e puoi vederla senza avvertirla che lungo da cavallo. Alla debile luce lunare i volti deserti con i loro barocchi obbligamenti appaiono un'aria surreale: il tuo cuore è molto impaziente. Hai i nervi a fior di pelle: contini sperando in sconvolgono la tua fantasia. e quando una pattuglia di Sheriffs si affaccia all'entrata del lunapark ti senti un po' al panico: e ti affidi nella prima porta che vedi.

Sei un camera della Tabella del Destino e sommati a pargolo di Agilità ed Intelligenza.

Se il totale è 12 o meno, vai al 301.

Se invece è 13 o più, vai al 118.

61

Riesci a scappare da Albany con l'aiuto delle prime volute del manoscritto. Fortunatamente non hai fatto dei tuoi amici, alcuni con te. Non perdi un attimo di tempo: metti in moto e ti allontani il più velocemente possibile. Quando arrivi a Morgan scopri che i tuoi amici ti stanno aspettando preoccupati. Ormai il ritardo era diventato consistente, e temono che Ned Peg McElroy e i suoi compagni si accaniscono proprio lì. Raggiungi così la tua meta, e tutti concordano che con l'avvicinarsi della notte è troppo tardi per continuare il viaggio.

La notte trascorre tranquilla e senza problemi, ed alle prime luci del giorno il convoglio parte verso Abilene. Prevedendo il loro arrivo e l'arrivo dell'Albany.

Così, vi dirigete a sud-ovest, verso l'autostrada di
Paco dopo averne prima raggiunto l'autostrada
all'incrocio, a non più di cinque miglia, scopri-
rete la persona di Abilene.

Via al 100.

42

Una ragazza ancora di oltre mezzo chilo di peso
si avvicina a te, il tuo avversario, mentre il se-
condo spara una lunga raffica che manda in fumo
la prima ancora a te. La sparatoria cessa per alcuni
istanti: ora la testa per guardare oltre i compagni per-
tando che il bersaglio sta mancando la sua prima
arma. Con tua insana sorpresa lo vedi togliersi il
cinturone nuovo e darsi alla fuga. Ma improvvisa-
mente la situazione si è decisa che gli avversari si
passano piano che tu abbia tempo di rispondere al fuoco.

Quando finalmente sei sicuro che la situazione è tua,
quella la tua battaglia è con Kato e rimettere
però. Il rumore lontano della macchina che per-
tando si è al sicuro. Resta fiducioso al posto di
avvicinarsi al cadavere del bersaglio per inseguirlo solo
anche.

Via al 175.

43

Mentre tutti fuori della macchina il potente corpo
Copperhead, gli cade da mano il coltello a seghe. Il
se vede tutto quest'arma ricordata di seguirlo alla
figlia delle Armi.

Un'altra raffica esplode per la strada, e ancora una
volta Long Lake si ricomincia a rifugiarsi nel segreto. Il
cane si sta scappando, ma la sua si perde e comincia a
correre verso la porta semianchiusa nell'ombra, senza
di la testa bassa.

Scopriate ancora dalla Tabella del Destino e tornate
al tuo portagioia di Agilità.

Se il totale è 5 o meno, via al 88.

Se invece è 6 o più, via al 319.

44

La mia dei cani si sta dirigendo verso di te, accanto
del tuo tentativo per fermarla. Il capo bruno di balia
abilene, e la appena in tempo ad evitare un'arma per
affrontare un combattimento di feroci avversari.

Cane strofofo

Combattenti 12

Riservisti 32

Se riesci a il combattimento fuori in scacco e meno,
via al 113.

Se il combattimento dura quattro secondi o più, via
al 291.

45

Un proiettile lo colpisce al gomito e l'impulso lo scaric-
chia a terra, perde 3 punti di Resistenza. Cerca di
muoversi verso l'auto stringendosi il braccio ferito con
una mano. La ferita è molto profonda perché senti un
profondo fiotto di sangue caldo bagnarti la dita. Un
suo proiettile si punta sopra la testa e riesce ad intra-
diare il bagliore rosso della carne dell'orecchio e scende
il braccio è nascosto dietro la porta da un fastidioso



(fig. 4) «Mi chiama Backlundskara arfarna, e io la sento come
se fossi un cane»

sull'altro lato della strada. Accanto all'edificio vede
due auto parcheggiate: ora una che non è solo!

Se pensate una radio C.B. via al 116
Alimenti via al 99.

66

Già uno oggetto che si possono usare utile sono un
cassette ed una cassetta del primo soccorso. La
cassette contiene leale ed antistress sufficienti per
un'uscita di primo soccorso.

Se non avete una dei due oggetti, modifica il Rap-
porto d'Assistenza.

Via al 284

67

Se in ascolto per alcuni minuti. In voce sembra pro-
venire da noi e decisi di andare in quella direzione.
Dopo alcuni minuti la risposta si placa. Si conoscono
arrivati in mano di una pancia con una presa della
strada. Un'altra ancora una volta il nome della parola e
con una debole voce: "Asate... sono qui".

Se il punteggio di Intelligenza è 4 o meno, via al
341

Se invece è 5 o più, via al 154

68 (fig. 4)

Comincia il messaggio agli altri ma senza una fra-
gola rossa. "Credo proprio che il caldo ti abbia dato
alla testa, Mark!" esclama Blanche Hatten. "Dunque
qua fanno sentire". Le mie orecchie funzionano be-
ne? Già poco in cuffia, ma io ho appena riflettuto che il

debole rotazione di un motore lontano oltre la vista, automaticamente verso occidente.

"Che mi venga un accidente!" mormora Haines esterrefatto. Sopra le rovine senza vedere un'automobile marciò un gruppo volante con delle piccole ali. Haines si teneva aperta a guardare il piccolo velivolo planare dolcemente e sbarrare su un tratto di autostrada vicino al ponte. Il pilota esce a fatica dall'abitacolo e si avvicina silenziosamente all'abitacolo volante.

"Mi chiamo Radinabucker" esclama mentre si toglie gli occhiali e dà la mano allo zio Jonas. "Io viaggiò Big Spring. Vi ho visto mentre cercate esplorare la zona e ho pensato di venirci a trovare. Un vero peccato per la mia povera zia! Lei decisamente ha fatto cose migliori!"

Radinabucker vi avverte che a meno di cinque miglia ad est c'è un gruppo consistente di banditi che si sta avvicinando. Vi dà informazioni sulla banda dei McVetich, quella che li ha tormentati negli ultimi sei mesi. La banda controlla la metà di Lubbock, ad un centinaio di miglia più a nord, e le loro gangster stanno cominciando la stagione alla disperata ricerca di ricavi. "Sei convinto che le prossime trenta miglia non siano affatto facili per voi, gente, ma vi stanno preparando un salutare benvenuto!" conclude mentre si prepara a decollare. "Non indagate... vi stanno aspettando!"

Quando finalmente si va in volo e lo stesso pilota con scomparsa all'improvviso il gruppo si ricomincia a levare con riservata cautela. I Lanes si stanno alle mani e ogni, molto più vicino di quanto si immaginavano. Segreto quindi tutti di arrivare dall'altra parte di

prima prima che le loro moto si raggiungano. C'era ancora che finalmente i lavori sono finiti: tutti a percorrere la pistaforma e si ferma sull'altra riva con il motore spento, pronto per una estenuante fuga. Il gruppo l'attende e perde tempo. C'è un baci-coscia più vicino di passare con l'abitacolo vuoto. Il ponte orbitale è instabile, ma Carter riesce abilmente ad arrivare dall'altra parte sano e salvo. Infine Carter, Kate e si mettono ad andare lo zio Jonas a dar passato l'autostrada.

Proprio quando il veicolo si trova in mezzo Kate urla disperata: "Stanno arrivando!"

Se pensate un'arma da fuoco, vai al 135

Se invece non possiede nessun'arma oppure ha smesso le munizioni, vai al 138



69

Devi fare un incredibile sforzo di concentrazione, perché a modo come che sei in una situazione pericolosa! Ringrazi con prontezza arrivando bruciante, e in questo modo eviti che il nemico ti plomba addosso, poi schivi tutti gli altri ostacoli che minacciano di farti uscire di strada. Con consistenti sforzi eviti e tenete fuori da questa dannata situazione, e sei

in grado di raggiungere in pochi secondi l'autorevolezza del reame del congeglio.

Via al 126

70

Scavalca il cadavere del bandito e corre lungo il corridoio centrale della camera, per andare ad aiutare i suoi amici che stanno lottando contro gli altri in Mavrochi che sono riusciti a salire a bordo. La tua presenza incoraggia gli altri membri del gruppo, e a breve temporaneo salirono sopra dei vostri nemici.

Senza trascinando i loro corpi verso l'uscita quando vedono fare loro un'azione: nella parte posteriore della camera. Il nemico si è mosso al di sinistra per vedere da cosa si tratta, ma ti senti salire come dalla mano di quella stato appena è una bomba micidiosa. La bottiglia piena di una miscela di olio e benzina, che con una attacco subervato con la stessa materia. Lo stoppino è già stato acceso, ed il bandito che tiene mano la bomba si avvicina al fianco posteriore e prepara il bersaglio.

Se possiedi un arma da fuoco, via al 202

Se non ne possiedi oppure non hai abbastanza munizioni, via al 238

71

Uno dei due uomini appoggia l'arma per terra e vuole da avere le mani libere per prendere qualcosa dalla zona. Non ha un attimo da perdere e decide sfruttare questo momento per attaccarlo. Lo raggiunge cambiandosi con un micidiale colpo alla schiena e velocemente si gira per affrontare il suo compagno.

Nonostante ciò l'altro bandito è armato e il suo fucile è puntato contro di te.

Se non i panning di Resistenza ed Agitak

Se il totale è 14 o meno, via al 302

Se invece è 15 o più, via al 308

72

Trovi la sicura e appoggi il fucile contro l'incassatura del muro per mirare con maggiore precisione. In frattempo il bersaglio è molto ferito, e senti che è pronto ad usare la spinta raffinata per colpirti.

Segli un numero della Tabella del Crono e sommano il punteggio di Mira. Adesso devi decidere quale colpo sparare (normalmente massimo qual'uno). Per ogni colpo sparato diminuisce di un punto il precedente risultato.

Se il totale è 15 o meno, via al 364

Se invece è 16 o più, via al 38

73

"Avete bisogno di uno di questi?" domanda Pap Evelli prendendo un ricettacolo C.B. Non accetti a nulla invece. Ma se poi non riesci a ricordare qual'Avete volentieri l'apparecchio (funzionale nel tuo Regno d'Azio) con il nome di Padre C.B. Se lo senti e più presto devi rinunciare ad un altro oggetto in tuo possesso, lo regala e ti unisci agli altri per raggiungere la ricchezza.

Via al 304

Prima di partire per Mount White, assieme a Coo e allo zio Jonas decisi un primo d'azione. Dopo una esiguo salì l'organo delle trasmissioni radio si dirigeno verso sud lungo la superstrada 281 a raggiungere il resto del gruppo a Sante, la prossima tappa verso ovest sull'autostrada, dove gli altri hanno deciso di trasmettere la nota.

Se possiede una radio C.B., vai al 253
Altrimenti vai al 198



75

Sei appena uscito dal fiume e senti che gli erpessi si avvicinano da lungo. Ti fermi, per poterli con un la scacciarli ma, sfortunatamente ti trovi in prossimità un sulo di velocissima scappata. Ti stai chiavando prendere un ramoscello secco e di colpo ti rendi conto del pericolo che stai correndo! Rami in mano affretti tempo per evitare loro mortali pungiglioni.

Questa esperienza ti ha scervolto e devi fare a portatore d'acqua (almeno un po' di 3 posti di Rami) prima di ritornare alla base.

Vai al 198

Sei velocemente verso sinistra subito dopo essere fuori dal tentativo di impedire al tuo nemico di spingere il salto, ma il tuo avversario è coraggioso e mette delle. Salta con disinvoltura una mada con un solo salto sul bordo posteriore e si aggrappa con entrambe le mani all'antenna per tentare di cadere. Questo soprattutto di farlo cadere, accelerando e frenando lentamente, ma quel maldivo sembra soffrire alla mente. Il suo compagno lo sorregge con tutta la propria massa si muove lentamente verso l'altare.

Se possiede una pistola, vai al 267
Altrimenti vai al 32

77

A questa distanza la pallottola lo colpisce con una pesante appassimento e lo uccide all'istante ricomandandolo a terra. Il suo compagno inizia a sparare all'impazzita ma colpisce le roccie che si ripanano, provocando. Finalmente la sparatoria cessa ed ora lo sguardo per ottenere attraverso la nebbia la spara che il nemico sta marcando l'arma. Accade! Il bandito getta via il caricatore ed inizia a fuggire. Accidentalmente ha finito le munizioni e ha deciso di allontanarsi il più velocemente possibile prima che si debba la possibilità di rispondere al fuoco.

Quando sei sicuro che la costa è libera da ogni pericolo ti salta con cautela e vai al Antico Kate. Il combattente di un motore la assicura che sei riuscito a portare l'ambasciata. Inizi a risalire il pendio e vai a controllare il cadavere del bandito.

Vai al 178

Così uno slancio sovversivo spicchia un balzo e ti lascia
alline il cofano della tua auto nel disordine istantaneo
avvicinare la raffica a mortale. Molte pallottole rimbalzano
rumorosamente contro la carrozzeria ma sfiorano
senza mai colpire il vero bersaglio: un improvviso
incantesimo delirio ti fa urlare come un pazzo la
proiettile ti ha colpito la gamba? Perdi il posto di
Rastrelli

L'avversario è convinto di averlo ucciso: si grida
all'istante, velocemente. Tu trascini verso l'abito
dell'auto e la metti in moto, affrettandola a un gruppo
re la camera che adesso sta tentando di fucile
o altro posto da tiro dei banditi. Alcuni provano
questi a cacciare rimbombano contro il cofano per
nesso, ma dopo pochi minuti sono fuori tiro e lo
lontano della città di Roma, ormai non sentire più
l'inquietante crepitio delle loro armi

Vai al 192

Una vampata di dolore ti brucia le mani ed il viso di
assolutamente abbandonato dalle fiamme se non vi
bruciare vivo? La manovra del tuo gruppino prende
fuoco, e pensa che tu manca a tagliarlo subito dal
sistema di prima a secondo grado: perdi il posto di
Rastrelli

Se sei ancora vivo dopo questo incidente: vai

189

Se è facile uscire dalla confusione quando improvvisa-
mente scivola via un piede e perdi la presa, preoccupa
alla gola ad una velocità incredibile, ma questa volta
ti cadde la tua parte? Stai volutamente la terra
come un sassi appeso sfacciatamente il vento. La
tua è stupida?

Leva gravata via e la tua pericolosa missione termina
tragicamente qui

La porta è chiusa a chiave, ma è sufficiente un colpo
per far saltare la serratura correa ed entrare nel ma-
gazzino. L'interno è completamente buio, e provano
alcuni minuti prima che la vista si adatti all'oscurità.
Alcuni sono completamente ciechi, e non riescono a vedere
e la struttura dell'edificio ad il bandito sfuggita che
non riuscendo a muoversi verso di te stando
in piedi accurato. Solo il rumore di alcune voci
che sono a loro posto ti avvertono di una presenza
vicina, e ti salvano dal primo mortale colpo. Ri-
prendi immediatamente l'equilibrio e prima che ti
colpisca una seconda volta ricorri ad afferrare un arma
per difenderti

Torna a:

Combattimento 14

Rastrelli 24

Se ritorni al combattimento in tre secondi o meno, vai
al 214

Se ritorni al combattimento in quattro secondi o più,
vai al 192

"Va bene, vale la pena di darsi un'occhiata!" concordano le due mentre gli spiega che ha intenzione di perquisire la sala universitaria posta che si contigui a dirigo verso sud. "Vale la pena a trovare le fughe di poltreno. Potremmo avere bisogno queste dovremmo attraversare il deserto. Ti aspettiamo qui quando gli occhi ben aperti. Se ti trovi in difficoltà, fai un fischio!"

Ti dirigi in locomotiva verso il centro della sala universitaria e cerchi la facoltà di chimica. Le maggiori parti degli edifici sono bruciati e ridotti a macerie di rovine: quello che si potrebbe trovare si trova nei metri di rovine oppure è già stato saccheggiato nella delle bande criminali. Forca al marmadocci un scritto, questa è proprio l'entrata dell'edificio di cui intendo? Fortunatamente è l'edificio meglio conservato di tutti, e forse si può sperare di trovare il che potrebbe garantire la sopravvivenza dei tuoi compagni.

I tuoi passi rimbombano lungo i corridoi polverosi, ben inteso scendi nei magazzini sottoterra. Riusci a scendere perché non c'è nessuno nella sala di nessuno.

Se vuoi continuare le tue ricerche, vai al 134.

Se invece decidi di sospendere o di rinunciare al tuo, vai al 145.

Ti batti a terra, guardi in alto e ti senti velocissimo in pochi secondi un tempo per vedere il bandito grigio a terra nervosamente la pistola scorta. Una donna

mentre qualcuno scrive il suo compagno, ordinandogli di farti fuori, non inteso gli sei troppo vicino perché farti in tempo a sparare. Con un urlo frenco al bandito impugna un coltello e si prepara a combattere.

Electro-giochi

Combattibilità 15

Risorse 25

Gracile alle velocità della tua natura aumentata da 2 punti la tua Combattibilità per l'azione durata del combattimento.

Se vuoi il combattimento, vai al 118.



Prende un respiro profondo e si lancia verso l'uscita d'emergenza. Il ragazzo con il fuso che aveva incontrato poco fa compare improvvisamente sulla porta, bloccando il passaggio. Allunga la mano per afferrare il revolver che ha infilato nella cintura, una prima da allora il tempo di sparare e sparare gli due un istante veloce sul polso scartocciando l'arma in una sua avversario grida di rabbia e di dolore mentre tenta di afferrare alla gola.

Misopatia

Combattibilità 10

Risorse 20

Se vuoi il combattimento, vai al 115.

Inseguire pochi metri per egualizzare le uscite di un impedimento di raggiungere il motore della vettura: una volta fine i vari sforzi non si ripresentano. Alcuni pezzi del motore sono ancora in evidenza: possono essere usati come pezzi di ricambio per questo veicolo.

Dal motore resta a smontare alcuni pezzi che non sono più utili: la puleggia motore. Fare prendere il saliscocca e deve sostituirlo come gli altri oggetti di consumo nello stesso.

Sparzogeno
Condensatore
Valvola di sfogo acqua
Tappo dell'olio
Cinghia della ventola
Candele
Termostato

Se decida di prendere qualche pezzo di ricambio non dia di registrarlo nel tuo Registro d'Autore.

Vai al 124

Dalla fine della tua marcia al secondo passo della falla uscire segnalata dal veicolo, osservare nuovamente la strada e dividere in due gruppi: marcia a periferia (freccia sinistra) la strada adiacente la via di lavoro (adesso all'aperto). Ti accorgerai che la falla è in corso che in persona l'operazione per far leggere inosservata da Corso Piana. Mantieniti

dentro un po' d'acqua almeno per il posto di lavoro.

Eppure ora quando resti al centro della città. Fortunatamente ritrovi la tua macchina: ma non alla mano di servizio: solo a te sfuggono il più velocemente possibile da questo posto troppo pericoloso.

Raggiungi al poco tempo Roseng Star e scopri che i tuoi compagni si stanno aspettando con ansia. Effettivamente si stanno, e ciò significa la loro apprensione. Tenevano che Mad Dog Mithras e i suoi compagni trascurano preso prigione. Raccontano che il successo a Corso Piana è una cosa d'acconto che non conviene rischiare di continuare il viaggio visto che sono ancora pochi ore di luce.

All'ing Star la sua macchina inaspettata ed alla prima luci dell'alba il convoglio riparte verso Abilene. Il tuo ardo e nessuno del Corso Bayes si rende un'occasione per ripartire in direzione nord-ovest, verso l'autostrada 26. La raggiungi poco dopo ricomparsi: si è lontana, a non più di cinque miglia, senza subire la perdita di Abilene.

Vai al 180

Quindi il respiro, per marciare con maggiore precisione contro il corso di un motociclista.

Segui un numero della Tabella di (Cortana e comincia il tuo passaggio di Misa.

Se il totale è 11 o meno, vai al 172

Se invece è 12 o più, vai al 23



Fig. 24 Il motociclista scende sull'asfalto per evitare l'urto di una
palla di cannone.

Con tutta la calma necessaria impaghi la parola con
sussulto le mani, togli la ruota e poni di corsa
l'intera che si muove vicino alla finestra. Il tuo avve-
nuto ha ricaricato la sua arma e si era preparato a
sparare, ma non gliene lasciò il tempo: prima si griffò
e poi per primo.

Impugnò dunque dalla Tabella del Destino e scivolò
al suo posto di guerra.

Se il totale è 0 + 3, vai al 275

Se invece è 8 o più, vai al 9

89 (Fig. 3)

Il guidatore dei fuoristrada è stato almeno venti volte che si
sono avvicinato miracolosamente. I Minicrack so-
stavano alla vostra bocca ma deviazioni tutte a
Cultura si sono messe all'insorgimento, e la distanza
devo essere via diminuendo un momento imprevisto-
mente. Una veduta pericolosa della camera e vostra cor-
pore hanno aperto il fuoco, riuscendo a colpire un
uno di motociclisti, ma da sotto le vostre armi non
era sufficiente a fermarli tutti. Guarda preoccupato
alla spaccatura retroscena e vedi il gruppo dei fan-
ti avvicinarsi ai lati del bosco: i banditi scivola via
all'indietro, rischiando la vita, costato di valore
a bordo della camera in corsa. Molti non riescono a
tenere in equilibrio e cadono sotto le ruote: ma qua-
ndo la chiacchierano compaiono e vola con velocità calce
al centro dei fari stiva.

Improvvisamente la corrente salta: qualche di pre-
sente via succedendo all'intercetto? Ti lasci corpa-
re dall'auto-corona e salire in modo da permettere

a Cuneo di raggiungerlo. Non crede ai suoi occhi all'interno della camera è un corso un violento combattimento. Accorrono bruscamente ed avvicina il suo viso al prodelino, con uno sguardo d'incerta chiarezza. Kato di voltarsi al volante e con appena la sua del compagno ha prove e comanda della sua auto si precipita a sgombrare il salite.

Somma i porteggio di Resistenza ed Agilità e sono al risultato ad un numero scritto dalla Tabella di Destino.

Se il totale è 22 o meno, vai al 10

Se invece è 23 o più, vai al 343

90

Le due figure raggiungono il bordo della superficie con passo stanco e silenzioso, e si fermano a fissare con sguardo sordo. La violenta morte dei loro cuori non sembra averli minimamente turbato, e sembra sembrano preoccupati per la loro disavvenuta persona. Rimangono immobili con atteggiamento di sfida, che non pare associarsi. Ti guardano, inebriati e intorpiditi, la loro mente è piena e debole, un senso che si disappannare la pelle. Non con un certo disagio di la loro pelle pallida è coperta da piaghe ulcerose. Si completamente calvi e i loro denti sono tutti cangiati. Ma la epigamia che prova nei loro confronti si manifesta subito in compassione, quando si metti con del perdal non sembrano avere paura: entrambi coltari colpiti dalle radiazioni e la natura ha raggiunto lo stadio terminale. La morte ormai è la loro compagnia.

"Da dove venite?" chiede ansioso di scoprire se nella stanza esiste ancora qualche cosa radionucleare.

"Ciao" risponde uno con voce monotona.

Prima alcune bande della tua narrazione del primo scenario e le appoggi diventa a te (concedi una parte di primo scenario del tuo Regno d'Azazel), poi ti giri lentamente e ti incammini verso la tua auto. Le medesime non nessuno di grande conforto per quei due. Entusiasti (con i membri di GDI chiamano le figure delle radionucleari) ma forse concepisco qualcosa se ne ha veramente bisogno.

Vai al 327

91

Tornati dalle cattedre e basculando ti allontani dalla strada di fumo collassante. Provi nausea e forte vomito ti senti: puoi il parco di Rappanah. Gli occhi ti lacrimano ma non hai tempo per luttare a queste cose: non a concederle due possibilità di fuga. Puoi andare al est, lungo la strada principale, verso il luogo dove te trovano la tua auto, rappresentando la strada che hai fatto per tornare a Cross Plains, oppure puoi andare in direzione opposta e tentare di nasconderti nel dedalo di rovine che circondano il centro commerciale.

Se ti dirigi verso est, vai al 116

Se invece ti dirigi verso ovest, vai al 321

92

Altri non detestano una esperta e corre verso la stanza. Altri membri del gruppo seguono il tuo esempio, ma la tua ansiosa compagnia ti causa parecchio

temore e non rischiando di rimanere soffocato al fuoco. Riusci però a spegnere l'incendio.

Per saperne la general delle azioni che hai ripreso, leggi un numero della Tabella del Destino.

Se al numero scritto è 4-5, perdi 2 punti di Resistenza. Se è 4-6, perdi il punto di Resistenza. Se invece è 1-10, perdi 4 punti di Resistenza. Ricorda di modificare il tuo Registro d'Azione.

Se sei ancora vivo, vai al 188



63

Il gruppo non riesce a trovare un accordo. Ciascun metà dei membri vorrebbe che si andasse con l'ordine del segnale rosso, mentre l'altra metà è convinta, come tu, che sarebbe assurdo rischiare di cadere in un'imboscata. Inizialmente sostengono una trattativa da discutere.

Devi assolutamente votare per decidere nel gruppo a metà il tuo gruppo. In ogni caso quindi è ripreso il viaggio che vi condurrà a Santo. Il convoglio

mente la marcia mentre come al solito lo precedi con il tuo formidabile auto. Arrivi alla postiera di una cittadina chiamata Sanki poco dopo il tramonto. Inaspettata sta calando rapidamente e ben presto ti accorgi che stai rimando del freddo.

Impegni una quarantina di minuti per raggiungere Sanki, ed altri venti prima di riuscire a trovare un luogo tranquillo e sicuro dove trascorrere la notte. Zoo non pensa che i veloci vengono disposti in scorta, non sapevano nel villaggio Sanki con le carovane, per garantire una maggiore protezione contro la minaccia di incursioni notturne. Tacciono tutti a notte fonda di guardia per la notte, sfortunatamente al primo attacco a te.

L'azione pianata la riconoscono quando un lontano coro di un attento bagliore di fari. È un uomo da un migliaio di uomini e si sta avvicinando rapidamente. Muoviti a tempo da perdere un tuo valore GDI. Ora l'attacco è tutto il campo prima dell'arrivo dei banditi!

Così un'orda di uomini sostenuti i banditi si dispongono una marcia verso il campo, e cominciano a giacere a circolo urtando selvaggiamente e sparando all'impazzita. Uno di loro scarica la sua arma contro la tua auto, dove buttati a terra se non puoi venire fulcrato dalla raffica. Non hai nemmeno il tempo di rialzarti che un altro bandito ti attacca alla spalla.

Leggi un numero della Tabella del Destino e continua il tuo peregrino di Agilità.

Se il totale è 8 o meno, vai al 365

Se invece è 9 o più, vai al 289

Il lago occupa il centro di una grande depressione e sembra sul fondo roccioso e rotondi a guardare la duna d'acqua tranquilla che si estende sotto i tuoi piedi. Il paesaggio è meraviglioso: qui e là lungo le rive un'altra crepacci, e ciò significa che l'acqua non è contaminata. La duna che condurrà al lago è coperta da una striscia soffice di argilla frastuola. Suggerisci Kate di correre verso il lato sud-ovest, scende da sé e fare rifornimento d'acqua. Kate potrebbe lasciare i contenitori di plastica vuoti ed andare a riempirli. La tua idea sembra non avere molte possibilità. "Sei sicuro che non faccia un vero bagno nell'acqua. Sei riuscito a lavarti con la sabbia. Se credi che si mangi qui a guardare avanti in via e sparare come un papera, ti sbagli di grosso, è chiaro, vero?"

Afferra due dei contenitori di plastica ed inizia a scendere il pendio. La reazione di Kate ti ha lasciato a bocca aperta: qui sopra evasione, un'alta mazzetta ti lascia che tutti pensano: guarda che il fondo si pendio e vedi Kate ruzzolare verso il lago e spara automaticamente in acqua. Dopo alcuni secondi senti già dimostrandosi la breccia ed urlando: "Anzi, Maf. Non so nuotare!"

Se passate una corda, via al 151
Altrimenti via al 146

Frena di colpo e stai bruscamente verso destra e girare l'auto. La sospensione posteriore di quest'auto sembra accorciata, ma riesci a sollevare la cassa-

dell'autoambulanza per pochi centimetri. La tua abile guida ed i riflessi pronti ti hanno salvato da una morte sicura.

Riesci subito a riprendere il controllo della vettura e a dargli velocemente verso la curva successiva che avviene all'improvviso. I banditi ben presto perdono interesse all'inseguimento, e ritornano verso la città partendo dietro di te e sparando a vuoto alcuni cartucce.

Via al 156.



I proiettili della tua arma non riescono a colpire il bersaglio, ma sfiorano appena il bandito facendolo scivolare dal bordo del pendio. Maledicendo la tua cattiva sorte muetti tra l'arma e ti rivolgi a Kate.

Devi assolutamente fermarti prima che raggiunga la "gola" ancora pericolosamente. Kate protesta, ma tu senti che devi decise a salvare un carico di importanza per tutto il gruppo. Adesso Kate non ti costringe, e si prepara a coperti le spalle con una piccola pistola Remington che tiene nascosta nello stivale.

"Si chiama Chalcabau" mormora mentre si prepara a sparare: "Anche se non ha un'aria molto pericolosa, un rumore del diavolo!"

Guarda con molta attenzione il terreno che si sta davanti. Dopo avere scelto il luogo giusto si vieta premere il pedale, esce dal nascondiglio e comincia a correre verso la macchina: anche se procede a zigzag, non appena un allo scoperto il suo avversario inizia a sparare. Kian risponde al fuoco con un unico colpo, sparando su di sé l'attenzione del bandito. Cordebi scappa velocemente il pedale per dargli retiro: va su il primo bandito, decise più che mai a fermarsi prima che possa distruggere la sua rete. Appena vede capugna la pistola e le la scappa addosso in rabbia.

Sorrena i ponteggi di Agliti e Resistenza

Se il totale è 9 o meno, vai al 288

Se invece è 10 o più, vai al 23

97

Esamina attentamente la ferita che hai subito durante il combattimento: anche se sono state causate dalla caduta, dai graffi e i tagli sulle braccia sono stati provocati dai denti e dagli artigli da quei malviventi. Il terreno è paralizzato: molto probabilmente è stato infettato dal virus della rabbia! Non ha un'aria da perdere!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino

Se il numero scelto è 0-4, vai al 283

Se invece è 5-9, vai al 44

98

Appena digli il numero scelto sulla tua carta scarta uno zoro metallico, e la porta d'incasso si apre lentamente verso l'interno: davanti ai tuoi occhi meravigliati c'è un'enorme stanza piena di scaffali. Scaffali robbia e in metallo: alcuni sono ricoperti di codice d'apertura della porta blindata dell'armamento! Il numero dell'ultima colonna di ogni riga è la somma dei primi due numeri meno il numero della terza colonna.

Con una cautela ed estrema attenzione il contenuto della stanza e gli oggetti disposti sugli scaffali polverosi: c'è solo la documentazione di esperienze con metallo che un tempo erano considerati preziosi, come oro, platino, argento e rame. A causa del disordine dei materiali lentamente, ma dopo un'attenta ricerca puoi trovare un oggetto che potrebbe essere di grande valore.

Consiglio: girare

Altamente

Tutta potenza, ammazza il tempo (scopri che spara solo tanto)

Se vuoi trovare qualche oggetto ricorda di modificare il tuo Registro d'Azioni. Ormai ha finito di parlarci e la stanza blindata e deve ritornare al coniglio.

Vai al 285

99

Il coniglio è troppo debole perché i tuoi compagni lo seguano che ha bisogno d'aiuto, e non ti sembra anche il caso di alzarli in piedi e lanciare un segnale luminoso, per paura di venire colpiti. Un paio di

potrebbe perforare la fiancata della tua nave, ma subito dopo senti il rumore di un fiatile scoppiato. Il tuo armatore sta disperatamente cercando di farlo funzionare, e devi assolutamente approfittare di questo momento buio: lo avanti ed arrivi alla strada per andare a nasconderti dietro alla roccia. Stando così poco chiaro riesci a mettere fuori uso i motori e poi proseggi lungo la parte laterale del filo-fond verso una fiancata aperta.

Se passi una granata da guerra, vai al 274.
Altrimenti vai al 311.



199

Il cielo sopra Abilene è oscurato da nuvoloni carichi di pioggia, che hanno cominciato ad addensarsi l'ora scorsa. Inevitabilmente l'arrivo inaspettato di questa nuvola aveva causato grande allarme all'estero della comunità. Sfortunatamente si poteva sperare nell'aiuto della notte e in un po' di rifugio da quei tremendi colori. Sfortunatamente le vostre speranze vengono presto frustrate.

Avete appena raggiunto la riva quando un forte vento inizia a soffiare da nord, attraversando violentamente il convoglio. Nel giro di mezz'ora tutto nel bel mezzo di una bufera di polvere e sabbia che minaccia di spe-

ndervi via: siete troppo esposti e state rischiando di essere travolti. Alla prima occasione vi allontanate dall'autostrada superelevata, alla ricerca disperata di un riparo dalla tempesta. Il pericolo che la sabbia penetri negli ingranaggi del motore è la tua principale preoccupazione; ciò potrebbe causare danni irreparabili ai veicoli e potrebbe compromettere definitivamente il vostro viaggio.

Intanto alla raffica di vento e sabbia riesci a distinguere le indicazioni di quella che hai visto tra un bosco. Con un certo imbarco a Carter di seguito nel sole interno della scuola, ma la tempesta aumenta di intensità e dovete assolutamente fermarvi prima ancora di riuscire ad attraversare l'edificio. I tuoi compagni scendono rapidamente dai veicoli, e a testa bassa contro il vento impetuoso li condotti quasi alla fine di fila indiana, verso la porta principale della scuola. Fortunatamente l'edificio ha ancora un tetto e quattro pareti, un rifugio adeguato contro la tempesta. I tuoi compagni si stanno accendendo all'interno quando una Betty Ann decide di fare l'appello per assicurarsi che non si sia perso nessuno, ma Rusta Rodriguez la interrompe senza prima che cominci urlando disperatamente: "Marta! Dov'è la mia Marta? L'abbiamo persa!"

Una veloce perbustazione all'interno della scuola non ti trova fratto (la piccola figlia di Rusta non c'è). Era una testa grigia quando sono scesi dalla camera, e perciò non può essere molto lontana, ma la tempesta la raggiunge una violenza incredibile, e tutto si rende come che le probabilità di sopravvivenza della piccola Marta sono pressoché nulle. Zac Jones chiede



52. 4) Quattro Bersagli con la testa avvolta in fazzoletti bianchi.

de tre volontari raduno alla ricerca di Maria ed immediatamente la fa arrestare, insieme a Cutler e Kane.

Se possiedi una radio C.B., vai al 344

Altrimenti vai al 73

381

Ti appoggi contro l'anello esterno dell'auto per metter in maggiore protezione. In istantanea il bersaglio è solo piccolo: ci vorrà una buona dose di fortuna per toccare a colpo solo con una semplice pistola?

Segui un numero della Tabella del Destino e comincia il passaggio di Mira. Ora devi decidere quanti colpi usare (minimo un colpo, massimo sei colpi). Per ogni colpo aumenta di un punto il precedente risultato.

Se il totale è 12 o meno, vai al 344

Se invece è 13 o più, vai al 88

382

Appoggi al cruscotto dell'auto G-12 contro l'auto sfiorata: mentre aspetta che il veicolo nemico si avvicini cerca l'arma e mira alla testa del conducente.

Segui un numero della Tabella del Destino e comincia il tuo passaggio di Mira.

Se il totale è 18 o meno, vai al 172

Se invece è 19 o più, vai al 23

165 (fig. 4)

Contra di un colpo solo sulla spalla: è il segnale convenuto per mettere in azione. Avanti sfrecciando verso il ruolo, in silenzio e lentamente: non è molto lontano se si trova proprio vicino a due canali paralleli da

ammonizioni. Un bandito diventa improvvisamente dell'oscurità, e la sua comparsa si fa sublimazione. Così fanno sospesa rimasta immutabile a guardare la scena il bandito si avvicina a passi lenti al cancello di casa, quasi, lascia cadere un sacco di spazzatura e poi si può scomparire poiché istante dopo nell'oscurità.

Il vicolo è ora completamente deserto. Come se il giovane giardiniere, strappando il colletto in paper potestà aveva bisogno per ricevere il sacro anello degli abitanti di questa esotistica cittadina? Il vicolo porta verso il valle centrale, dove ritorna ad attraversare una di un'immensa foresta di nuovo un mezzo ad un palazzo. Le vie piene di negozi abbandonati sono completamente deserte e, rassicurati, anzi si percorrono il valle diretto verso il deposito degli autobus. Ma appena arrivati in una strada laterale quando vedi un pataglia di quattro Skolofrad. Ti accorri nell'improvviso, completamente avvolta nell'oscurità, da un esplosione che arriva dalla tua destra.

La pataglia oltrepassa il segnale senza sosta. E la scomparsa bella? Senti i loro passi allontanarsi velocemente.

Se vuoi perquisire il segnale, vai al 7

Se pensi decide di lasciare perdere e vuoi proseguire, vai al 273

184

Sarai finalmente verso sinistra nel deposito centrale di ingannare la mano del cacciatore. Alcuni braccia di secondo più tardi sarà il subito del presente che risulterà contro il bordo del parabrezza, ma non frammenti della pallottola ti forano al collo e al

petto (però il posto di Revisionari, ma il dolore improvvisamente non si fa perdere il controllo del veicolo sempre sotto la concentrazione e fin un istante agli atti di accelerare. Quando il magnifico tentore ha iniziato di nuovo l'attesa, tu ad il carteggio non una lontana, arriva in una strada di polvere.

Vai al 180



185

Con i corpi dei motociclisti con le loro mani nel buio e oscurità illuminano il panorama circostante. Ti trovi tracce di una strada asfaltata diretta verso una casa Casar Jacka, che prima del "Giorno X" abitava un molto lontano dal lago Lemnos. riconosce i tre della superstrada statale 407

Quasi si ripresenta nella direzione giusta, esclama "Se la prendiamo attraversando all'autostrada 35 in mezzo di un'ora".

Una ventata di nuovo più tardi un fortissimo motore (l'autostrada 33, con i suoi paloni di cemento strada davanti dal sole rovente. La strada che non percorrono passa sotto l'autostrada, ma mentre si avvicina alla tua destra una rampa d'accesso.

Un centinaio di metri più avanti se trovi un'altra che porta verso un gruppo di edifici distanti, dove un

tempo sorprende un'istituzione molto prestigiosa: la North Texas State University.

Se vuoi esplorare l'antichità, vai al 182

Se invece decidi di portare il tuo viaggio nell'antichità 35, vai al 32

186

Cerchi disperatamente nella corsia del pronto soccorso una fiala di siero contro il letale morso di serpente, ma scopri scorrettamente che questo è l'unico medicinale che non possiedi. Il dolore che ti attanaglia la pancia inizia a svanire, lasciandoti posto ad un nuovo dolore che istantaneamente paralizza la periferia del corpo. La paralisi si espande inesorabilmente fino al cuore, e adesso non puoi neanche muovere un polso per macchinarti come l'ombra rimarrice di un albero. In meno di mezz'ora viene investito da una maledizione e sorvegli istantaneamente in un caso d'incarcerazione dal quale non ti avrai mai più.

Il tuo viaggio e la tua giovane vita terminano tragicamente qui, vicino al lago Thomas.

187

Affermi istintivamente la tua arma non appena vedi capo branco correre verso di te. Non è la prima volta che incontri una folla di rabbia, e sai fin troppo bene che un semplice gruffo potrebbe esserti fatale. Ma dove indugiare? Anzi, se vuoi sopravviverci devi assolutamente abbattere quella belva imponente!

Se sei una preda, vai al 144

Se sei un fucile a pompa, vai al 328

Se sei una cimbomba, vai al 28

Se invece sei un maia, vai al 5

188

Un te non compaghi di allontanarsi dal disastroso appuntamento velocemente la tua pistola, prendi la tua cassetta di bandito e premi il grilletto.

Scegli un numero della Tabella del Destino e riassumilo con un po' di Miro.

Se il totale è 9 o meno, vai al 348

Se invece è 10 o più, vai al 382



189

Un te nell'attaccato abbassando la testa per mettere silenziosamente il motore senza accendere, e prima che tu riesca a ingranare la marcia e a partire un'altra officina disintegra il parabrezza e ti obbliga ad abbassare sull'altro sedile per evitare i proiettili. Improvvisamente una voce sfavilla nella tua cabina e la spara una cosa. Lanci un'occhiata sopra il tuo capo e vedi un individuo completamente vestito di pelle sbucare dalla rovina e correre verso di te. Long John alza il laio e prende la sua dopo avere che sembrano mormorare prima il grilletto, ma sfortunatamente senza il bersaglio. Il bandito cerca di saltare dentro la macchina, e con una mossa scivola via e tenta di tagliare la gola con un affilato coltello a monte.

Il tuo avversario ti ha colto di sorpresa e non è riuscito a prendere un'arma per difendersi. Devi colpire disarmato.

Se vinci, vai al 49

110

I banditi stanno uscendo in strada, sbucando furtivamente dagli edifici circostanti. Cominciano ad inseguirti e sono tutti armati di coltelli ed armi che non hai per niente un'arma nascosta! Devi assolutamente fartiela alla svelta! Sei passando di corsa davanti a un bar, quando vedi un numeroso gruppo di uomini sul marciapiede una ventata di metri davanti a te. Cominciano a sparare come dinnanzi, e sei costretto a nasconderti dietro il locale. Fortunatamente il posto è deserto, ma le armi selvagge aumentano man mano che la folla comincia a avvicinarsi al bar. Non puoi più darti nemmeno un secondo: ti guardi intorno alla disperata ricerca di una via d'uscita o di un nascondiglio migliore. Hai due possibilità: puoi salire le scale verso il primo piano oppure nasconderti dietro il bancone nella parte più interna del bar.

Se vuoi salire al primo piano, vai al 246

Se invece vuoi nasconderti dietro al bancone, vai al 118

111

Il maledetto facile spara con un rimbombante il suo proiettile fatale, che colpisce l'avversario al petto. L'angusto lo alza in aria e poi lo scaraventa a terra privando del druggione. L'ora il bossato è

meno insidioso in attesa. Forse il servizio non è solo dopo alcuni minuti di profonda silenziosità. L'arma od inizi a respirare più tranquillamente.

Riesisti di cancellare un colpo calibro 12 dalla cartolina.

La via è libera e puoi rientrare.

Vai al 201

112

Lentamente imbocchi il fiume, togli la nave ed abbai a la nave verso il centro. Il serpente balza in avanti senza di affondare a scendere nella coniglia, ma non si da tempo prima il grillo e il proiettile gli squella la testa. Riesisti di cancellare i colpi moli al figlio "Mancante".

Sei assolutamente fuori una razione d'acqua (altrimenti perdi 3 punti di Resistenza) prima di tornare una linea spalti e raggiungere il centro del convoglio.

Vai al 185

113

Adesso il cadavere del cane, rimane solo pesantemente al volo. La tua linea ingessata dal vento potrebbe essere estremamente pericolosa? Per tua fortuna gli sbucca e si ferma di colpo. Poi si girava di scatto e si fanno alla fuga correndo in tutta la direzione.

Se durante il combattimento contro il cane sbucca sul perso 4 punti di Resistenza o più, vai al 97

Se invece hai perso 3 punti di Resistenza o meno, vai al 145

Vedi Kim acquattarsi dietro a un muro, e sta per raggiungerla quando una nuvola di polvere si è in proprio davanti ed un violento dolore lo paralizza il polpaccio destro: perde 2 punti di resistenza.

Sorvegliato e senza niente a percuotere gli ultimi non sopportando, e quando si siede accanto alla sua compagna va' via a ruffica rubata a pochi centimetri dalla testa. La paura non lontano il dolore devi assolutamente trovare una via d'uscita da questa situazione disperata!

Con estrema cautela alza la testa e guarda tra il fogliame. Uno dei banditi sta cercando di prendersi da quelle facendo il giro del lago, mentre il suo compagno rimane fermo per coprirgli le spalle. E la tua paura malissima fece presto in rubbia impotente quando ti pauci che ti sta dispendo verso la tua spede...

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla va al 183.

Se invece non possiedi nessun'arma oppure se vuoi scatta, va al 185.

Stratta la superiorità del toro ed i cuneali di resistenza avanzare senza fare vedere, e metti ad agguato il misterioso assassino e sorprendilo alle spalle. Tu sempre perché continui a questo convoglio e prendi da immobilizzarlo. Sfortunatamente ti far arrivare e ti gra di scatto per affrontarlo, impaginato un coltello che tieneva nascosto nello stivale.

Se vuoi il combattimento, va al 188.

Entra il trasmissionatore dello zaino, lo accende e lo avvicina sulla stessa frequenza dell'apparecchio di Spilletti a bordo della camera. "Red Phoenix a GD l'aria a ripetersi quando il codice d'emergenza. Il tedio va lungo bloccato fuori da un fast-food. Sono schifosamente in due. Chiudo resistenza."

Spiccolo apparecchio si anima con un rullato franco e con la voce rauca di Clint: "Rimani fermo il, Red!" ordina perentorio. "La prende alla spalle e ti tiene la strada!"

Altra materia più tardi vedi Clint scendere dalla camera e correre precipitosamente nel toro accendendosi verso la parte posteriore del fast-food, imboscando un fucile pronto. "Lo sta cercando?" Sparisce dietro l'edificio e dopo alcuni secondi senti un violento grido, e vedi uscire dalla porta principale un uomo dalla corporatura snella, vestito da cow-boy, con una perla in mano.

Se possiedi un'arma da fuoco, va al 143.

Se non ne possiedi una oppure non hai orientamento sufficiente, va al 183.

Da appena fatto alcuni passi quando improvvisamente la terra ti cede sotto i piedi e precipiti lungo una

ripiegata scoppiata, annaspando alla disperata ricerca di un appiglio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino (rispondi le a 10). Il numero scelto apparirà al posto di Rose senza però a causa della caduta.

Se sei ancora vivo: vai al 242



118

Con un salto scavalca il barcone e cadi pesantemente sulla pedana, coperta di vetri rotti e sporcata di rifiuti di liquore stantio. Non senti a trattenermi un attimo di dolore, ti sei tagliato le mani e le ginocchia (questi punti di Rinsatura). E nello stesso momento dall'altra parte del barcone senti una ruota beffarda - qualcuno sta caricando un fucile e si prepara a sparare.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se il punteggio di Aphiti è 4 o più, aumenti di un punto il numero scelto.

Se il numero è 0-3, vai al 38.

Se è 3-6, vai al 334.

Se invece è 7-10, vai al 279.

119

Stato dopo stato nella Cutler il tuo volto assume un profondo preoccupazione, che però scompare subito quando vedi che un ancora vero "Crudo che porta granchio" faccia parte della banda dei Mirvick, quella di cui tu parlavi Reichsbecker" borbotta in sotto voce. "Sembra proprio che a Loma non siano gli uni che disturbano l'altro a fondo!"

Scendi nella tasca dei cadaveri e perlustra l'interno del bar-fond insieme a Cutler, e trovare svariate oggetti.

Pinola (con 4 colpi da 9 mm)

Carbina (con 4 colpi da 7,62 mm)

Borraccia (contenente 3 misure d'acqua)

Servo, medicinali e medicazioni sufficienti per 3 mesi di prima soccorso.

Coltello a rotella (2)

Mano (2)

Borsacca

Carta

Espresso

Se vuoi trovare qualche oggetto ricorda di analizzarlo nel foglio di Azione.

Improvvisamente distinguo viene sparato subito l'addio al addio e mette in moto, pronto a condurre il convoglio verso Big Spring.

Vai al 347

120

Intervista il pilota, Cutler fa accostare la corriera al cimitero della sepolcrista, formando l'angolo curvo.

glio. Con l'urto, saltò giù dalla cabina della nave e si mosse correndo verso la corsia per accertarsi l'uscita dei danti. La parte anteriore e i fianchi sono avvolti di colpi, molti proiettili hanno raggiunto il motore e i sedili dei passeggeri, ma fortunatamente nessuno stato colpito a morte. Con Barry Ann si affaccia una finestra e vi assicura che quattro membri del gruppo sono stati leggermente feriti, ma non c'è da preoccuparsi, vi assicura che sono semplici graffi e che un sufficiente una buona medicazione per rimettersi in corso.

Il malandro sta perdendo parecchio liquido nel Cator, il rischio di muovere a ripararlo si trova di un'ora. In un vano pericolo che a bordo non abbiano nulla fuori bocca fra i denti mentre si appresta a ripartire il segnale nel radiatore. "Non è per niente pratica fare dei foraggi e poi dell'equipaggio viene una possibilità di rispondere al fuoco?"

In lontananza, intravede una strada dritta ad est, e un'indicazione che dice

BASE AERONAUTICA DI CARSWELL

Se vuoi perlustrare la base mentre Cator finisce, ripartire al radiatore, vai al 242

Se invece decidi di rimanere a dare una mano, vai al 295

121

Improvvisamente il pianoforte esplode in una marea di schegge, ed un forte calore ti pervade il torace. La pioggia di vasi rotti ti accende mentre un sospetto sale in impetuosità l'istinto del tuo corpo. Con

gli terrorizzati, ma un silenzio spettrale ti avvolge quando la tua mano si schianta contro una parete di legno trascinando un'ascondente esplosione di fiamme e rumore.

La tua richiesta ricomincia e la tua giovane vita termina improvvisamente qui, a Carswell.

122

Uscendo il centro del motore e con un balzo frena a tutto sul coltello. Pensi ad afferrarlo, ma il tuo avversario si prende per il polso e tirandolo ti fa cadere la presa, perché il punto di resistenza. Il dolore facciale ti toglie quasi il respiro e devi ridestarti gradualmente passa per recuperare la forza, ma in quanto solo permette al nemico di impossessarsi dell'arma. In una istante insensibile, il tuo avversario alza il segnale sopra la testa e si avvicina con tutta l'ardore.

Meltdown

Combattenti 17

Esistenza 25

Se vuoi il combattimento, vai al 163

123

Sei in macchina e ti allontani dalla base militare: in pochi minuti raggiungi il posto del cosmoglo. Cator ti appare dietro la ripartizione e gli mostra, un po' troppo, le poche cose che hai riuscito a trovare a Carswell. "Tutto può succedere" mormora ma l'urto lascia un colpo affermano sulla spalla.

Vai al 295

124

Impugna la pistola con entrambe le mani, mettila a scopero impugnando i denti e lontanamente la sbarra appoggiando la mano destra lontanamente abbassando il braccio appoggiando sul tetto dell'edificio di fronte.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommati al tuo punteggio di Mente.

Se il totale è 14 o meno, vai al 349

Se invece è 15 o più, vai al 329

125

Ti preme il viso con un fazzoletto di cotone e chiudi per bene il giubbotto di pelle prima di affrontare la violenta tempesta. La visibilità è praticamente nulla, e dovrai fare affidamento sul tuo senso dell'orientamento e sul tuo udito per riuscire ad individuare la posizione della bambina. Un'altra volta il nome della parola operando su una tua ipotesi, ma tutto è in tempesta non manifesti dalla forza del vento.

Con molta fatica riesci a raggiungere i corridoi della scuola e ad un certo punto vedi un fuoco nel mezzo. In un breve periodo di calma, danneggi poco l'incendio in parte posteriori di un fazzoletto bagnato di acqua. Questi le speranze stanno per abbandonarsi a un altro ancora una volta il nome della bambina.

"Anzi... sono qui?" risponde una flebile voce.

Se il tuo punteggio di Intelligenza è 3 o meno, vai al 349

Se invece è 4 o più, vai al 154

126

La tempesta si ha fatto accresciuto il battito cardiaco, se arriva un deciso "batti in piedi e ti dirigo correndo verso la porta semiaffacciata nel buio".

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommati al tuo punteggio di Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al 18

Se invece è 8 o più, vai al 329



127

Ferma la macchina sul bordo della strada per controllare i danni e per permettere al resto del convoglio di raggiungere. Fortunatamente il motore, il carburatore, il cambio e i paraurti sono ancora intatti ma il bagagliaio e i pneumatici sono danneggiati, e ciò ti fa capire che hai bisogno di una maggiore protezione quando sei un po' di tempo libero chiedi a Cutler che ti aiuti a rinforzare la carrozzeria.

Dopo alcuni minuti arrivano gli altri due veicoli. I membri del gruppo sono felici di vedere uno a salvo, dopo aver visto come fumante degli avvenimenti sconfinati. Scattano verso l'uscita del Lago di Desoto,

cominciò a fare strada, e probabilmente stava esplorando la zona, ha il sospetto che il resto della banda non sia più distante da una trentina di miglia. "Bene bene, così quel due con cui hai avuto il piano di scartare quattro chiacchiere non rifinitosi a Mad Dog, né a nessuno altro, dove ci troviamo?" esclama Cutter con malcelata soddisfazione.

"Forse lì così" lo interrompe lo zio Jones, "potresti passare piuttosto via di rimanere fermi in questo posto per troppo tempo. Dobbiamo arrivare a Big Spring prima di quel banco di malavita."

La prossima città che incontrano lungo l'autostrada è Sweetwater: la maggior parte degli edifici sono in buono stato, anche se la violenta tempesta di ieri ha distrutto gran parte del tetto. Per le vie deserte della cittadina alcuni coyote famelici alla disperata ricerca di cibo.

Con un cenno Cutter ferma l'intero convoglio: il motore è surriscaldato e deve assolutamente avere il tempo di raffreddarsi nonostante la minaccia imminente dei Lones. Gli altri membri del gruppo colpiscono l'occasione per ritirare le macchine alla stessa velocità. "Secondo te quello con il, Mark?" chiede lo zio Jones, comodamente appoggiato al volante dell'automobile, indicando una macchia di fango all'orizzonte. Ti senti ancora a lui e apporti lo sguardo: ma sì, lì è solo che si riflette sulla superficie di un piccolo lago. "Acqua?" esclama stizzito rassicuratissimo.

Non deve neanche sfuggirti questa occasione: le zone d'acqua erano in stato estenuato? Zio Jones ti sta a cercare di macchiare alcune costruzioni di plastica.

Che si colga volentieri per accompagnarti. Dopo aver controllato quanto ti serve per il rifornimento, salta a bordo e partete dritti verso il lago.

Vai al 94



128

Un banco di nebbia sta appena improvvisamente sul ciglio della strada, il loro arrivo in lì istante, associato fin all'ultimo momento, a creare di alcuni cumuli di una spessa foschia lì sul bordo della strada. Sembra quasi una sbarra, ma guardandoli più attentamente, anche sono più grandi e, sfioratamente, più fitte. Ti fermi con uno sguardo minaccioso e cominci ad avanzare sfrecciando a digiunando i denti, improvvisamente dietro a loro compaiono due figure disperate e della compagine chiara nonostante il più corrotti. Con voce roca i due comandano ai casi di soccorsi e le bestie obbediscono immediatamente.

Se hai un'arma da fuoco ti vien male, vai al 107

Se invece non ne possiedi una oppure non vuoi uccidere, vai al 94

Ti trovi a pochi metri dalla cenerina quando qualcuno di pesante ti colpisce alla schiena, e la forza del colpo ti scaraventa a terra. Corredi disperatamente di lavoro dalla cenerina che ti impedisce di correre: due mosse-lance maia ti hanno afferrato alla gola e prevedi che la lotta sarà molto dura.

Krona

Conductività 16

Resistenza 29

A causa della velocità dell'attacco non riesci a prendere un'arma fino all'inizio del secondo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al 164.

Uno degli avversari appoggia la sua arma a terra, per prendere qualcosa dal suo panno: devi sfruttare questo momento di distrazione per attaccarlo! Con un colpo aprì violentamente la porta e aprì il fuoco contro l'altro avversario già sbaleato all'istante. Ti giri velocemente per afferrare il tuo compagno, ma i suoi riflessi sono più veloci di quanto ti aspettassi! Con una rapida manovra lo lancia contro una pesante massa di legno, e non ottiene ad usare la sua arma per difendersi. Prima che tu riesca a raggiungere la mura, il nemico spicca un salto e lo scaraventa a terra.

Echerle

Conductività 14

Resistenza 26

Il tuo avversario ti ha colto di sorpresa, e non riesce prendere un'arma per difendersi fino all'inizio del secondo scontro.

Se vinci il combattimento, vai al 139.

Ti prepari a sparare, appoggiando la canna del G-12 all'incastellatura della tua spalla per mirare con maggior precisione. Il bersaglio è molto lontano e fai fatica a vederlo: sei scortti molto abili e fortunati per colpo con un mitra.

Segui un numero dalla Tabella del Destino e spostale il tuo punto d'ago di Mira. Adesso devi decidere quanto affilata hai sensazione di sparare (qualcosa: una volta, nessuno: cinque volte). Per ogni raffica che vuoi sparare muovi il tuo punto al risultato precedente.

Se il totale è 11 o meno, vai al 164.

Se invece è 12 o più, vai al 88.



Impugna la tua arma, prende la mira e scade il Memento quando un solo colpo. Ti giri di scatto per vedere anche il tuo compagno, ma quello si sta facendo strada con Kron e tu non puoi neanche di colpire le tue amiche. Una sensazione strana, un rabbia ripiena, lo ricorda il Risiko, e con le mani nel cuore nel momento ad abbassare il fucile.

Vai al 138.



(fig. 7) Sono stati colpiti dalle epidemie e ormai aspettano soltanto la morte

trova un po' di cibo dalle case o lo tiene nel dormito. Una volta sono attirati dall'arrogante profumo, e ormai a uno dimenticato di te; non perdono un istante di tempo e si svegliano nella sala da mangiare. Improvvisamente si fanno avanti i due uomini, e fare pochi passi nella strada si fermano a guardarsi con sguardo morto. Mai mostrandosi a loro casa, ma che non sotto i nomi meravigliosamente barbari. Rimasti impigliati e fissi con atteggiamento di sfida, che erano pure staccati da un momento; i due continuano a fissarsi senza o ridono. La loro mente è pensosa e fiabesca, un senso che ti fa accapponire la pelle. Sentono il loro sguardo inghiottito ed inquietante: non con disappunto che la loro pelle è coperta da arrossamenti piaghe ricche. Sono completamente calvi e i loro denti sono tutti neri. La ripugnanza che provi nel loro confronti ti induceva rapidamente in compassione quando ti rendi conto del perché della loro stupida audacia: entrambi non vedono delle riduzioni e la malattia ha raggiunto la soglia irreversibile. La morte ormai è la loro unica compagnia.

Da dove venite? chiedi ansioso di scoprire se nella stanza esiste ancora qualche cosa edificativa.

«Lasci» risponde uno con voce monotona.

trova alcune bande della tua cassetta del pronto soccorso e le appoggi per terra davanti a te (controlla una lista di pronto soccorso dal Registro d'Assisti), poi ti giri lentamente e ti accantona verso le tue case. La solitudine non variano di grande aiuto per quei due dannatissimi (questo è il nome che i membri del tuo

gruppo danno alla visione della radioattività ma fare
conoscere qualcosa che ne ha veramente bisogno

Via al 327

134

Questa costanza di pensieri sono slegate cose e
sintetizza la tua curiosità ed i tuoi sospetti. Credi
che mai nessuno li ha toccati quando tutto il resto
sono vaneggiamenti o distrazioni? Non vuoi essere il
rovescio di aprirsi il contenitore di qualche cosa
chiamata esperimento psicologico. Ti allontani dalla
cosa e rapidamente non dalla storia.

Via al 146

135

Una densa nuvola di polvere si sta avvicinando sus-
citando il timore di un crollo. La tua curiosità è
provocata dal fatto che la tua curiosità è
provocata dal fatto che la tua curiosità è
provocata dal fatto che la tua curiosità è
provocata dal fatto che la tua curiosità è
provocata dal fatto che la tua curiosità è
provocata dal fatto che la tua curiosità è
provocata dal fatto che la tua curiosità è

"Non preoccuparsi" era. Ti giri e segui Kato che si
torna indietro di corsa verso l'uscita del posto.

Quando la raggiungi sono due persone d'aspetto
straniero. La prima è una piccola fialina di un pezzo di
bordo dell'autoscuola, mentre l'altra è la carcassa di

raggiata di una macchina verso l'ambasciata del
posto.

Se vuoi nasconderti dentro la macchina, via al 332

Se vuoi uscire dalla macchina, via al 243



136

La vita del loro capo mentre vengono in stato quasi
quasi della vita. Non ha un solo sistema di pensiero
e una volta la vita. Con uno scritto fatto nella
vita Thunderbolt e la vita in moto. Prima l'accol-
tore è involuto e si allontana alzando una nuvola di
polvere e fumo bianco. Ecco da Corno Planto e ritorno
alla stazione di servizio dove trova l'uscita la tua storia:
prima di liberarsi della Thunderbolt, buttandola in un
buco, la preleva lentamente e nel bagagliaio
trova una pistola e tre colpi da 9 mm. Devi fare
prima di poterla usare di fare e disposizione e devi
allontanarti e ritornare alla base!

Quando raggiungi Kato. Sei il gruppo la ricoglie con
stupore. Un'irritazione si riflette e i loro occhi
sono intorpiditi che Mail Dog Michapen ed i suoi
suggeriti si è messo fatto preposore. La tranquillità
accanto le sue avventure a Corno Planto, e tutto

concordano che è troppo pericoloso proseguire il viaggio con il buio.

La notte a Basing Stoe trascorre tranquilla, e con la prima luce dell'alba il convoglio riprende il suo viaggio dentro vortici di nebbia. Il letto arde e ronzano del Pocat. Bayon è un'ottima pista ripiena di nostro sangue verso l'autostrada 20 continua senza grossi problemi. È da poco passato mezzogiorno quando raggiunge l'autostrada, da qui finalmente potrà sceller la periferia di Atlanta, a meno di cinque miglia di distanza.

Vai al 100.



100

Il viaggio verso il lago Lanier è procede lentamente. La strada è particolarmente deserta ma non ci sono molte altre alternative se si vuole evitare Ocala. Finalmente il lago prosciugato appare in lontananza. Il verde subito visto che attraversarlo significa diventare un facile bersaglio per chiunque si trovi ai bordi del lago secco. Deve far intervenire il lago nel suo tempo possibile!

La depressione è piena di rottami di vecchi auto e di elettrodomestici arrugginiti. In mezzo a questi cumuli di spazzatura riesce a intravedere delle piste scolorite. La corrente è silenziosissima come a poco vicino

diviene procedendo a passo d'uomo si non vengono sotto il rischio di distinguere gli pneumatici e le sospensioni. Nientemeno tu puoi contare dove restare in piedi del convoglio per intervenire in caso di guasto o di un'imboscata.

Segui un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-6, vai al 101

Se invece è 7-9, vai al 100.

101

Ti hanno rubato la terra, e la tua reazione istantanea ti salva la vita? I proiettili tracciano le pistole sopra la tua senza nemmeno sfiorarti, ma l'aria è talmente piena di frammenti di proiettili e schegge di metallo che non è assolutamente ed sicuramente due per paura di essere colpito. Con la coda dell'occhio miri a vedere Kate che, dalla finestra della libreria, sta pensando di non farcela. Il suo corpo sembra una statua ma dopo alcuni istanti comincia a muoversi. La meraviglia del vedere improvvisamente ucciso? Alza lo sguardo e si concentra al viso con ammirazione la mano sanguinante, perde il controllo del veicolo e dopo alcuni istanti viene ribaltato dal soffitto. Prima che il suo compagno venga a mettersi in salvo, il salivante ha perso velocità, esce di strada e si schianta contro la porta di un edificio esplodendo con un boato assordante.

Così un corruccio salta Kate con il "V" di rottame e la sua mano ricomincia a correre il grido. Allora manca più tardi una colonna di nebbia che si profila all'orizzonte. Il resto della banda sta arrivando, e sotto a terra è un mughio dal fondo. "Forza, vai due!" urla Carter.

"Dobbiamo andare?" L'autostrada ha attraversato la pastaforma ed ora si trova poche ggiata accanto agli altri veicoli dall'altra parte del fiume. Kato esce di corsa dalla fabbrica ed inizia ad attraversare il ponte. "Bene! la bomba? lo si copre lo spogli?"

Corre nervosamente la bomba che si avvicina a localizzare una lunga l'autostrada, e ora tanto più verso Kato. I primi motociclisti stanno arrivando ed iniziano a sparare con i loro mitra. L'autostrada viene riempita subito dai ribelli esultanti delle pallottole. "E prima!" urla finalmente Kato, salutando ed attraversando il ponte di corsa.

Somma i tuoi punteggi di Resistenza ed Agilità. In caso, però, se il punteggio di Resistenza è basso ed il tuo stato è molto pessimo, ti conviene liberarti di qualche oggetto in modo da aumentare il punteggio di Agilità.

Se il totale è 11 o meno, vai al 124.

Se invece è 12 o più, vai al 200.

124

Sei sicuro che il vecchio crivello sta funzionando, e che sarebbe disposto a dare qualsiasi cosa pur di terminare un viaggio? "Soprattutto, vecchio mio!" ti senti mentre ti prepari a lasciare la presa. "La bomba è pronta? abbastanza-pochissima no!" Comunque sei più al sicuro che con noi. Abbiamo dovuto affrontare l'angolo di problema fino a questo momento!"

"Il problema ormai preoccupante" rivela l'immortale dogma, e la promessa che non sarò di peso per nessuno. Io sono molto bravo a cacciare e a trovare

acqua... e altrettanto, se volete far diventare di nuovo la vostra corrente, avete bisogno di me per servirvi in un certo posto dove è possibile apparirla!"

Se effettivamente non hai scelta? Se stai mancando, non hai che la bomba non andranno da nessuno più. Accetta malvolentieri la sua proposta e lo ordina di raccogliere le sue cose.

Vai al 157

140

Controlla attentamente il caricatore: ci sono proiettili sufficienti per una scarica? Anzi l'ostinazione appoggi il calcio contro la guancia, miri con attenzione alla spalla dell'avversario e premi il grilletto.

Somma i tuoi punteggi di Mira e Resistenza.

Se il totale è 10 o meno, vai al 96.

Se invece è 11 o più, vai al 153.

141

La paura ti prende alla gola, ma con un salto disperato riesci a prendere il centro del mirino e allungare le braccia verso l'arma. Nel momento in cui riesci ad allentare l'impugnatura dello coltello senti di lato, evitando così il violento calcio con cui il tuo avversario voleva colpirti alla testa. Ti rimetta velocemente in piedi e ti prepari a combattere.

Indirizzo

Combattività 15

Resistenza 35

Se vince il combattimento, vai al 143

Così un altro entrò nell'abitacolo della tua nave e ti mette in moto per indurlo da questo maledetto posto. Il motore fa fatica ad avviarsi, e improvvisamente il frangente della spartitoria copre il timone del motore. Una pioggia di proiettili frantuma il parabrezza e ti costringe a buttarti sull'altro sedile per evitare di essere colpito. Ad un tratto qualcuno lascia un urlo-muto e la spartitoria crolla. Rimani dove sei per alcuni minuti, con la mano appoggiata alla leva del cambio, prima ad accellerare per farti alla svelta, ma prima che ti metta a decelerare, così fare, un meraviglioso vuoto il polso con un muto un pugnale salta dentro l'auto.

Copperhead

Combustore 14

Ravvicina 24

Il nemico ti ha colto di sorpresa e perché devi riflettere dei tuoi punti la tua Combustore 14. Questo il primo ricordo.

Se vinci il combattimento, vai al 63

Il bandito ti vede e spara due volte, ma la tua nave molto improvvisamente si proietta in posizione sopra la tua nave, nemmeno sfiorata! Alzi il fucile e gli ordini fermarsi, ma il bandito prosegue ignorando il tuo ordine. Tenta addirittura di sparare, ma questa volta non fa forza andare lontano. Si ammazza con un colpo al cuore.

La battaglia va a Cuba, che con un corno ti porta ad avvicinarti al Fast-food. Sul paramezzo spavento sangue vedi il corpo di un altro uomo. "Questo è

il mio avversario alla base dei Mustang, quella da me si parlava Rockenstein, barba e il tuo uomo sotto rovina nelle tasche del cadavere. "Sembra che l'auto non siano gli anni da quello dobbiamo stare in fuga!"

Da una mano a Cuba, e nelle tasche dei due trovano

Proiettili (con due colpi da 9 mm)

Combustore (con due colpi da 7,62 mm)

Borraccia (contenente tre rami d'acqua)

Serra, raffigurata e modellata sufficientemente per unirti di primo soccorso

Credito a scatto (2)

Mazza (2)

Barrolo

Corda

Enzima

Se desideri tenere alcuni di questi oggetti, ricordati di modellare il Registro d'Azioni.

Il protagonista danneggiato viene riparato subito. Torna al sedile e metti in moto, pronto a condurre il convoglio verso Bay Spring.

Vai al 147

Una foglia di polistirolo di plastica sulla quale ricomincia il convoglio a primo soccorso. Zio Jono ti dice con un ampio sorriso e ti mette a caricare il primo tallavormere. "Andrei braccato tu navatissimo sul'acqua" evitiamo ancora rischiando la spartitoria. "Nonno scarta per i modellare il vapore acqua!"

Aspetta che tutti siano saliti a bordo prima di avviare la tua polizia: condurre il convoglio sull'autostrada di diretto verso sud.

Vai al 22.

143

Imbracci velocemente la carabina, agitando il viso per mimare con maggiore precisione contro l'avversario nascosto nell'edificio di fronte.

Scegli un numero della Tabelladel Destino e consulta il tuo personaggio di Mea.

Se il totale è 9 o meno, vai al 149.

Se invece è 10 o più, vai al 129.

144

Ritorna ad osservare anche il ultimo topo fureto, ti aspetta che gli stia in mano allontanato prima di vederti dal buco. Questo incontro non è stato affatto pacifico, e così notevole sforzo a tagli della tua questa sensazione terribile e continua la ricerca del peccato Mea. La fantasia non può trovare in quella locale almeno così le è stata risparmiata l'ultima esperienza che hai appena vissuto? Ti stai allontanando dalla stanza quando il ricominciamento ancora finisce. È Kato, e la ragazza che ha ritrovato Mea e che sta rimanendo insieme a lei sopra la strada, la conferma il movimento del messaggio e utilizza l'apparecchio sulla frequenza di suo Jotun, per poter ottenere più facilmente alla base.

Vai al 160.

147

La porta non portano segni di picconate o battito: quasi sicuramente il fono è stato scassinato con le mani. Ti rendi che una stanza parso traspare come un lavoro sul duro, quando i tuoi pensieri vengono interrotti da un uomo inquietante: fumato di una inferocità?

Le bande di desperados di Fort Worth allungano questa lotta feroce, di solito incroci tra maschi e femmine. Ma ora già accostata molto feroce, e molto ne senti così? Ma tutto questo non è nulla in confronto allo spettacolo a cui stai per assistere.

Vai al 128.

148

Gioca di non mollare, ma lo fono rimane ad indovinare. Non riesci più a trovare la presa e scivoli sotto le loro posizioni della camera. La scena è sconcertante?

Una reazione e la tua giovane vita terminano tragicamente qui.

149

In casa un raggio dopo il momento la separazione ancora una zona caratterizzata da squallide affari proficua: questo è quanto rimane del parco lunare, quasi che un tempo era il simbolo della città. Il treno si eleva leggermente in prossimità delle rive del solito lago Worth, dall'alto vedi che il ponte che attraversa è bloccato da una barriera intorno alla quale c'è un sacco di gente: devi far formare subito il convoglio sul ciglio della strada se non vuoi data ingenuità.



(fig. 4) Davi il cavetto di filo metallico montato da due su-
dell'urna postulare

Cater va avvicina in silenzio con lo sguardo fisso sulla
lancata, conta le valigie valigie e punti deboli con
un semplice occhio. Poi James e Herman Hinkle vi
aggrappano poco dopo e chiedono subito l'opinione
di Cater. "Ci hanno preparato una bella sorpresa
leggera" mormora con una distratta. "Hanno bloccato
il peso con la senna. Ma sono pronto a scommettere
l'uso del collo che nasconno a sfondare quella bar-
ra come un toro pascolito attraverso un muro di
pietra".

Non possono rischiare di revinare gli autometri
che Herman accappondo il sudore che gli impedisce
a bere. "Se riusciamo un rudimento, oppure da scop-
piare prima, possiamo dire addio ai nostri progetti
e raggiungere Big Spring".

Indie questa è vero" borbotta Cater grattandosi il
suo capo, "ma mi è venuta un'idea fantastica".

Va al 227

180 (fig. 4)

James dopo avere raggiunto la cittadina di Trent,
circa nove miglia dal posto, si sente sicuro e fa
stranire l'intero consiglio. L'improvvisa amboscata
di il valle inopportuno in mezzo sposta a un
completamente inaspettato di vedere diversi corazzi
e il colpo altrettanto pochi il posto di Residenza

che attraversando una città fatta di case e negozi
piccoli, quasi nessuno da un solo impiegabile. Tutto
sembra tranquillo, ma con la coda dell'occhio intrap-
pi qualcosa che non è affatto rassicurante. A meno di
un miglio verso nord, parallelo all'autostrada una

manicchia scura di polvere sta attraversando la porta a sei dirigi verso il convoglio. Dopo alcuni mesi passati a scovare il rumore di due motori sotto le lamiere, che adesso fanno letteralmente l'autoscuola di una velocità spaventosa e si sono accostati alla strada, uno per lato, facendo delle dispendiose per disassare la loro frizione, riesce a vedere al cambio di protezione loro superiore, una testa di leone con le corna coperte... il simbolo della banda dei Lions di Dorset.

Il bandito alla sua destra affa qualcos'altro, ma il rumore dei motori e del vento ti impedisce di capire cosa ti dice. Ti sembra però che sia entrata qualcosa dentro la macchina, e quando la giri a guardare una ingentezza del terreno: nel fondo del passaggio accanto a te c'è una granata esplosiva!

Scegli un numero della Tabella del Destino e scorri le due pagine di Giochi e Affari.

Se il totale è 11 o meno, vai al 256.

Se invece è 12 o più, vai al 165.

256

Improvvisamente un dolore insopportabile ti coglie nella testa e la bocca ti si riempie di un liquido denso e caldo. Uno di quei proiettili, sparati dal cecchino, hanno fatto mortalmente.

Il tuo viaggio e la tua grande vita terminano improvvisamente qui, a Colorado City.

257

La pesante porta di acciaio sembra essere chiusa da un dispositivo elettronico. Forse è rimasto bloccato dal

funzionamento del sistema elettrico, ma oppone allora la nostra digitale voglia di illuminare un display a cristalli liquidi.

Dopo alcuni secondi compaiono sedici numeri di quattro in tre righe: quattro nella riga superiore, quattro nella seconda e tre nelle terze.

2	11	5	8
4	20	7	17
12	12	4	-

Siedi attentamente la disposizione dei numeri: molte probabilmente si tratta di un codice, e se scopri il numero mancante avrai riuscito a sbloccare la serratura!

Quale pensi di avere scoperto il numero mancante, vai al paragrafo che porta quel numero.

Se invece non hai riuscito a scoprirlo, vai al 278.

165

La raffica colpisce il tuo avversario nell'addome: comincia a correre per alcuni metri ma poi si accascia sul terreno. Il tuo compagno, vedendolo solo, inizia a correre come un disperato: quando finalmente la spioncino-cammina la tratta e guarda attraverso il visore, non sta neanche l'arma, pensa invece la vede sparire al cancello: vuole e deve alla fuga. Ha finito la sua vita e ha pensato che è meglio farsi sparire prima che possibile.

Quando sei molto attento hai visto che la macchina si è spaccata, ti avvicini a Kate per aiutarla a rialzarsi. Il motore continua da una parte: ti accorgi che una

riuscito a sventare l'imboscata. Ora puoi rivolgerti tranquillamente al cadavere per vedere se riesci a trovare qualcosa di utile.

Vai al 173



154

L'istituto ti dice che qualcosa non va. La voce si sembra affatto impaurita, ed inoltre non sembra nemmeno quella di Maria! La tua famiglia è di origine messicana, e anche se è cresciuta in mezzo alla popolazione del GID ha conservato un forte senso della sua identità.

Ti avvicini con molta cautela al negozio e sbuchi in un fessuccio della porta. All'interno intravedi due contadini, armati di mazze, che aspettano di talui addosso appena varchi la soglia. Maria non ci rimanda a cercare qui, e perciò si allontana in fretta per continuare le sue ricerche altrove.

Alcuni minuti più tardi il tuo decrittamento riesce. Qualcosa è Kato! Ti convince che ha ritrovato Maria e che sta ritornando verso la scuola. Confermi il tuo

messaggio e mantieni il tuo apparecchio sulla frequenza del segnale dello zio Jonas per poi fare ritorno alla base.

Vai al 160

155

Con la tua spider su una collina che sorregge le rovine di Denon. Il posto ti è familiare: ti sei fermato qui parecchie volte negli ultimi mesi, durante i tuoi sopralluoghi, per controllare che la città non fosse tornata una base per le bande che invase saccheggiando McKinney. La città sembra completamente deserta ma decidi di dare un'occhiata per evitare eventuali imboscate.

Se potresti quasi tutti la città senza vedere nulla di nuovo, e ti stai allontanando per ritornare verso il villaggio, quando senti il rombo maniacoso di alcuni motori che vengono messi in moto. Tre motociclisti scendono da un edificio nel centro della cittadina e si dirigono al tuo inseguimento urlando come ragni sbranati. Nel riflesso posteriore vedi altri tre motociclisti previsti di un vano sotterraneo di arma. La tua moto si avvicina lentamente alla tua auto ed il tuo riflesso vede nel sedile posteriore di una preparando a saltare sulla tua macchina.

Prendi un numero della Tabella del Denon e torni alla tua postaglia di Guala.

Se il totale è 0-8, vai al 76

Se invece è 10 o più, vai al 144

Una cinquantina di miglia di strada senza separato dalla città di Albany. È quasi impossibile la temperatura più raggiunto 145°C, il caldo tende a l'aspirarsi del terreno stesso andando a dare più a passaggio riposi nella camera. Il convoglio si muove lentamente alla periferia di Moran, e Carter si un come ti muovi, a fermarti. "Nella camera stessa nel percorso colpito da un'accelerazione ed altre quasi stesso molto male" insomma con un filo di voce accorgendosi il suo modo di andare. "Quattro minuti dopo da questo forno scarseggiare e fare riposi un po' all'ombra".

Proprio di fermare il convoglio a Moran mentre proseguiva verso Albany per verificare se la sala abbastanza sicura. Quando tutto di ripenso il più più caldo della giornata sarà ormai più pesante, il convoglio potrà proseguire senza grossi problemi di prima di partire per Albany deve bere una tazza d'acqua almeno perché 3 punti di riferimento. Il calore è veramente insopportabile, se nella stanza non ha la costruzione di sale perché 4 punti di riferimento per accedere soddisfazione.

Vai al 349

Il veicolo inizia a circolare nelle zone ed il dolore insopportabile. Cerca di colpire il serpente, ma la bestia scappa facilmente, si allontana velocemente guardandosi tra le rocce. Devi assolutamente fermare la circolazione del sangue con una crema!

Prendi un numero della Tabella del Derivato e sommano le unità di primo soccorso che hai a disposizione.

Se il totale è 12 o meno, vai al 166.
Se invece è 13 o più, vai al 48.



Tieni dritta questa" borlotta Pop-Ewell mostra con un nuovo stato dallo stato a nord-ovestmente per conto. "E' impossibile nei 153 angoli, e rimarrà in un solo filo al suo ritorno".

Perché la raffica C.R. (moneta nel suo Registro d'Asse come oggetto da usare nello Stato, se però lo sono e più pezzi da lavoro di qualche altro oggetto per fargli spacciare i controlli che le più volte sono anche prima di essere in macchina.

"Non fretta, Mark" ti segue lo zio Jones quando senti il motore e controlli per l'ultima volta tutto l'apparecchio. "Non rischiare più del necessario, se puoi".

Si muove con un ritmo della mano a prova l'accelerazione, diventa a tutta velocità verso Mineral.

Vai al 325

Alta il livello e guida la tua compagna di riflettore del fiammifero. Lo stesso guida di tunnel quasi ti accende, ma ha un ultimo sfarzo: mostra il filo, non per il grilletto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e scorri al tuo passaggio di Mine.

Se il totale è 7 o meno, vai al 348.

Se invece è 8 o più, vai al 342.



Impugna due ore per percorrere solo due miglia. Finalmente raggiungi la rete e opposti del lago negro: ti ancora, per mezz'ora col reflettore decodisce di fermare per una sosta. Se intravedi i resti di una casa abbandonata diretta verso ovest, è Carter Jacks, che per il 'Giorno X' aveva a poche miglia dal lago una villa, la riconosce subito: è la superstrada 401. "Quasi ci ripartiti nella direzione giusta?" esclama con una fiducia. "Se la percorrenza tutta terranno, l'autostrada 35 in meno di un'ora."

Una ventata di minuti più tardi all'orizzonte vedi distinguersi l'autostrada 35: le sue strutture di cemento

non sono diventate completamente bianche sotto il sole implacabile. La strada che stai percorrendo ce ne sta sotto, e un lontano vieto una stampa di neon alla destra. Poco più avanti c'è una deviazione che porta verso le rovine di un edificio che un tempo era stato prestigioso: la North Texas State University.

Se non perdevi la zona era scattata, vai all'82.

Se invece decidi di raggiungere subito l'autostrada 3, vai al 21.



Dopo avere consultato la cartina della zona centrale del Texas, lasci Colorado City percorrendo la distesa aperta strada 284 in direzione nord, verso il lago Thomas. Speri che la diga seguita sulla cartina mostri, ma il norovoglio potrebbe attraversare il lago grazie alla strada di servizio che corre sopra la diga?

Arrivi al lago Thomas un'ora dopo: scopri che la diga ancora esiste. Spegni il motore e ti accanisci accostando verso la strada per vedere se... ma scopri che la diga come un sentiero di montagna. Difficilmente si correva ed un'autostrada risulterebbero a prova di acqua? Ritorni scosso verso la tua spider.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e scorri al tuo passaggio di Orientamento ed Intelligenza.

Se il totale è 10 o meno, vai al 274.

Se invece è 11 o più, vai al 53.



162 In basso: agli occhi di chi guarda, l'effigie di un corpo
dell'astronauta

162 (5/2 5)

Perfuggi scosso alla torre di controllo e rimasi ad aspettare a motore spento. Solo quando sei naturalmente sicuro che la cosa è disastrosa, scendi dalla macchina per perlustrare l'edificio isolante. Una sala è chiusa nella porta alla sala di controllo: i macchinari sofisticati e costosi sono stati trasvolatamente distrutti dal calore. Ti guardi intorno e dopo ad una manovra decisa di varcare la porta di servizio che hai di fronte. La apre una lu scossa che vedi il paracadute ricoprivente: il passaggio è ostruito soltanto da un serpente dell'aeromobile, steso sul pavimento. Ti sposti dallo choc e stai per chiudere la porta, quando notavi fendersi ed una conosciuta alla catena del catavere. Anche se provi un forte ribrezzo, l'istinto del produttore prende il sopravvento.

La fondina contiene una perla e la catturerai 12 sopo da 9 anni. Se decidi di tenere questo oggetto nobilita i logg. Anzi e "Mantovani" dell'accolgoito e l'azione.

Ora devi assolutamente allontanarti dalla torre di controllo: vai al 123.

163

Si allontana dal corpo di Maledown e si rivolge alla foto esclusiva. Mandatini lo si avvicina a lunga passo, ma il volto raggiante di gioia. In lui sbarazzato da un simile rivale. "Bel lavoro, ragazzo. Sapevo che eri tipo dei Kachere fin dal primo momento in cui ti ho visto" afferma, ma di uno della sua voce è chiaramente più coinvolgente. Si avvicina ad un suo assistente e gli

momento, qualcuno che non riesce a scrivere: "Vai in Tweri" continua, facendo un cenno al suo vicino amico: "Ti darò qualcosa da mettere sotto i denti nel po' di equipaggiamento. Vieni da me ma se' così, la tua lettera speciale da fare fare!"

Tweri si porta in un motel che si trova nel centro della cittadina e lì dà cibo sufficiente per una notte, dà acqua d'acqua ed i seguenti oggetti:

Mete con sette colpi da 9 mm
Pistola con sei colpi da 9 mm
Carabina con sei colpi da 7.62 mm
(Puoi scegliere solo un'arma.)
Bastone
Lama
Barile di segnaletica
Bastone
Cinturino grigio

(Puoi scegliere qualsiasi oggetto da questa lista.)

Dopo avere mangiato a sazietà ed aver preso in l'equipaggiamento chiesto da poter andare in lago, Tweri si addice una porta su fondo al corridoio e si scende barbare a dare da sbarcati. Ma che cosa non si aspettava? Tu chiudi la porta alle spalle e rimani lì, senza solo la porta intorno a te, e quello che spara automaticamente da dentro... una diavola che di non sanno parcheggiare? Non puoi seguire un secondo più, e con un balzo finisci nella tua stanza sottoterra.

Non possono nemmeno un paio di minuti che Tweri accorge della sua assenza e dà l'allarme. Nel giro di mezz'ora l'intera cittadina pallida di cenere infuocata che si stanno cercando, ma la rete è ininterrotta.

Una vecchia filologiaista dove aspetta pazientemente l'occasione per farti una da Albany sembrando vedere? Le se non accovacciato dietro ad una gita di tranchi d'otto ma troppo calato e lui più volte tentate. E con una razione d'acqua altrimenti puoi 3 punti da Razzia.

Ma non appena vai al di



164

Il campo esordiente della tua arma da fuoco (un bottone nella valigia formata dal lato del lago) presagisce una di ferro e completamente avvolta in una sorta di polvere. Ma quando la carovella si dirada scopi che hai sparato contro il profilo nero del tuo avversario si era diramato verso una massa lì vicino. Con un solo colpo (in realtà è un colpo a tutta velocità).

Quasi non puoi fare più nulla per fermarlo, con un colpo commossa agli altri di nascondere i muscoli per proteggere la difficile traversata.

Vai al 271

165

In lo momento contrario dalla paura, ma non si può fare la tua reazione ed afferra la griglia con

mano destra. La gatta fuori dal fessamano è ancora bruciante: dopo alcuni secondi senti una violenta esplosione e nello specchiante retrovisore vedi il motalismo alla tua sinistra sparire in una nuvola di fumo. La granata gli è scoppiata proprio sotto il motalismo della mano?

Cutter sta tornando al cicloni all'impazzita per avvertirti che l'altro bandito si sta avvicinando alla tua destra: dopo alcuni secondi infatti si avvicina al fessamano, sfila un mitra da sotto il sedile, lo carica a sbalzo e sparare.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero scelto è 0-0-1, vai al 17

Se è 2-0, vai al 307

Se invece è 0-0-9, vai al 217



166

Con uno scotismo la libertà del corpo esultante del motalismo, e con un balzo folto solo sul pendente della cornata. All'interno regna il caos più assoluto: dietro il sedile del conducente Kate e rio Jonas sono disperatamente lottando con un basculi torbido in sinistra di Highridge un massiccio motalismo della mano. Lungo il corridoio centrale sta rifugiando un

breve lotta: Hammer Blum e Juan Rodriguez stanno combattendo disperatamente contro due banditi ventosi e veloci. La guida terrorizzata delle donne e dei bambini si mescolano con le impazzite del motalismo, creando un'atmosfera caparria e vuota. Davanti agli occhi si crea un'immagine: senza perdere altro tempo fai fuori i tre banditi a colpi di pistola.

Improvvisamente il cicloni di Cutter richiama la tua attenzione all'altro lato del campo. "Sbrigati, Mark!" urla lo zio. "Metti sulla spalla i colpi Cutter. Dobbiamo andarcene da qui, e subito!"

Bandi immediatamente dall'esplosione e corre verso la tua macchina con questa folla in gola. Ma non devi preoccuparti, vestito di cuoio rosso, ferma la tua mano e ribattono un mitra dall'aspetto motalismo. È il capitano, e ha deciso che ora si fa il suo prossimo motalismo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e continua il tuo periplo di Agilità

Se il totale è 0-0-3, vai al 304

Se è 0-10, vai al 78

Se invece è 1-1 o più, vai al 213

167

La guida del viaggio è il caldo opprimente del pomeriggio: ti impediscono di vedere i cittadini a tre passi senza sull'asfalto. Sono quasi arrivati alla periferia della cittadina quando senti un violento scoppio, e subito dopo non riesci più a controllare la guida. Accorsi al bordo della strada si fa un segnale d'arresto: puoi per avvertire il convoglio del pericolo motalismo? dovresti fermarti subito?

La gamma anteriore destra è andata: così dall'auto usi una scossalina per controllare l'integrità del danno, si rientra a china per togliere il chiodo sotto uno sportellagiere in lontananza.

Somma i tuoi pinguaggi di Roccinotta e Agnès

Se il totale è 8 o meno, vai al 19

Se è 9-14, vai al 88

Se invece è 15 o più, vai al 113

148

Alto l'arma e premi il grilletto affilando la mira al ceco. Contemporaneamente il bagliore della doppia carica dell'arma del tuo nemico illumina l'antenna e pescombire irruca all'idea di venire colpito da quei proiettili mortali. Ma sei fortunato! La navola di polo ha sfiorato il fianco destro. Ti guardi intorno stupito: sei ancora vivo? Il tuo avversario però non è stato altrettanto fortunato: la tua scarica gli ha fulcrato il musco, accidendolo all'istante.

Vai al 126

149

Ti scopi il viso con degli straccia prima di ucciderlo alla torpedina. C'è appena il guardino a imboccare il via principale, ma la visibilità è pessimista: nulla che affidarti quasi certamente al tuo senso dell'orientamento se vuoi ritrovare la bambina perduta. Con più volte il tuo nome sperando di ottenere risposta, in tutti i tuoi tentativi sono così vivi dall'abitacolo impazzito del veicolo.

Reste a traversa la strada e sembra improvvisamente di notte: un lampione, forse l'hai trovata. Chiedi di nuovo il nome della piccola. "Agnès, certo qui!"

Se possiedi un paio di vestiti a ridosso, vai al 113.
Altrimenti vai al 183

170

"Non nasceremo a fare il giro di questo maledetto posto!" esclama Cutter, esaminando così una veloce schizzata al passaggio riciccatore. Il terreno è troppo molle e la cornata e l'autosforzo non riuscirebbero a fare più di un confuso di tutto. Nonostante, l'unica nostra speranza è attraversare quella valle come siamo prima che si organizzino... gli personaggi sono il caso a tutta velocità senza neanche dagli il tempo di capire cosa sta succedendo!"

Eppure viene comunque a noi Jonas: anche lui è del posto che solo in questo modo il gruppo riuscirà a raggiungere Big Spring prima di sera. Kati si offre volontaria per viaggiare con te. Zao Jeno si separa con l'insospettabile e Cutter verrà per ultimo con la riserva: i sedili posteriori saranno occupati da uomini simili in modo tale da tenere a bada gli eventuali molestati che avranno voglia di seguirvi.

In pochi minuti il piano viene discusso e deciso, ed ecco al resto del gruppo. I maschi vengono messi in fila pronti a sfiorare qualsiasi ostacolo si presenti a Guberna.

Vai al 110

È ogni altro numero a cascata, nella speranza di individuare il numero che disattiva la chiusura automatica. Sfortunatamente dopo sei tentativi la serratura si blocca, rendendo inutile ogni tuo sforzo.

Ha speso troppo tempo in questa sistemata, decidendo di ritirare subito al consiglio.

Vai al 28



Ha usato troppo in alto, sopra la testa del guardiano, ma il numero della tua arma ha attirato l'attenzione del passeggero del velivolo che immediatamente analizza il tuo comportamento e sospende al fuoco miragliando i tentativi che tu fai di riparo. La raffica ha un effetto devastante, e la povertà estrema della carovana si raggruppava come un coltello nel burro.

Segui un numero della Tabella del Destino e cominci il tuo passaggio di Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al 47

Altrimenti vai al 136

Si arrampica su per la scala stragglata, verso il tetto per tre volte rischi di cadere, poiché a gradina sono alcuni cactus che si sbriciolano sotto il tuo peso. Soltanto una tale presenza di edifici che resti sempre inespugnabile l'agibilità e a consumare il cammino verso la salvezza. Nel frattempo dietro di te la spazzatura si accende e distrugge, e decine di pallottole si schiantano sul muro e sulla struttura metallica.

Una schiappa e impeto come bollito in una gamba dei più sconosciuti, ma finalmente, dopo meno che ti credono un'attesa, sarai sul lato del magazzino. Per un senso di vertigine e di nausea dovuto al caldo ultrarapido mescolato alla paura e al terribile sfascio loro e ad un tratto viene colto da un forte capogiro.

Segui un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo passaggio di Resistenza è 19 o più, aumenta di due punti il numero scelto.

Se il totale è 0-4, vai al 125

Se invece è 5 o più, vai al 262

Sotto l'aria selvaggia del tuo avversario: lo intravedi allo specchio scivolare mentre cade pensando alla caduta. Gli altri ben presto si staccano da separare: guardo in loro mente e si allontanano improvvisamente e sparando a casaccio. Ne approfitti per allontanarti il più presto possibile da Dama.

Vai al 156

Ripreso nella tasca del mantello vuota lo zaino di cuoio che portava in spalla. Tra i molti oggetti che trovò, ce ne sono molti che potrebbero rivelarsi utili.

Perla (cassa magnetica)

Mitza (cassa magnetica)

Pagnolo (2)

Cubo per due Pura

Borraccia

Tre sacconi di acqua

Amalgama, antibiotici e medicazioni per ogni caso di pronto soccorso

Accendino

Ghiaccia

Bussola

Lingotta d'oro

Sta esaminando attentamente tutto questo congegnato come deciso (ricorda: evitava l'uso di modificare il Registro d'Azioni), quando improvvisamente sente la voce di Kate che lo chiama: "Vieni a veder Mark!"

La sua amica sta indicando il serbatoio della sua sopra-c'è dipinto lo stesso leone che c'era sulle sue due due esplorazioni con cui la sua battuta nell'incasso da. Ma ancora più interessante è ciò che Kate ha trovato sotto la sedia della moto.

Vieni 297

Scende in piedi e come verso la porta, ma si ferma davanti il giovane magro e pallido che poco fa aveva

tentato di prendersi con il loro filo un revolver alla mano, e ora per impaginarlo. Devi assolutamente occuparlo, e per te è finita: un'ombra di luce e spuntando se il secondo colpo fa cadere il primo su, a capo, e il tuo avversario viene sventolato a terra.

Scende il cadavere sul via, mettendolo a correre nel sole da una arida ad una strada secondaria. Dietro di loro delle urla inferocite: hanno trovato il cadavere, e sono furiosi di tutto per ucciderlo! Se non trovata alla volta un riparo sicuro questa volta ci rimetti la pelle. L'acqua ancora, dispendio, e proprio nell'angolo vedi un vecchio albero che sembra fare il contrario. Forse i signori dentro l'edificio proprio mentre la folla si muove sta cercando nella strada.

Vai al 286

"Idem!" esclama Carter. Scende subito in piedi, e la sua improvvisa apparenza uccide l'immediata reazione degli avversari. L'aria è squarciata da una violenta raffica, e devi ammettere che la porta ti sta sfuggendo le gambe. Kate e gli altri cominciano a gridare, obbligando i banditi a ritirarsi nei loro nascondigli.

Intanto, dall'altra parte, Carter sta attraversando da una la zona rocciosa, quando all'improvviso un battito esce allo scoperto e gli scappa addosso la pistola accendendolo per pochi centimetri. Carter risponde immediatamente, colpendolo in pieno petto. La folla nel rispetto si avvicina il bandito all'indietro.

Adesso si fanno avanti anche gli altri monosci, partendo per la morte del loro amico. Uno-cade via il fuoco di copertina, un altro viene abbattuto a Cutler, mentre un terzo riesce ad evadere il filo marconiano dei tuoi compagni e si lancia correndo verso di te. Poi con un grido straggo a fiamma e ti puoi addosso la preda. Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Mica e Agili.

Se il totale è 6-9, vai al 48.

Se invece è 10 o più, vai al 348.



176

Ti metti di lato ora più tardi, in un'isola rifugiata da tutti del sole. Durante la notte la tempesta si calma, ed il ritorno al sonno: quasi o vuol dire che la tempesta riprenderà a valere?

"Per la misera, già 35" incrosta Cutler, osservando un vecchio limosiniere appena alla porta. "Oggi, oramai mangiano solo fieno sul cofano della carrozza... se solo avessimo le carni!"

Piovono i preparativi per la partenza. Tu togli la valigia che si è depositata sulla spalla, e comincio anche a parlare del vano rumore e, in genere, delle parti meccaniche. Contemporaneamente Cutler sta revisionando la carriera e la sua Jonas l'autostrada. Gli altri, guidati dalla giovane Kate, stanno perlustrando la

rotta alla ricerca di qualsiasi oggetto che possa essere un aiuto.

Il sergente e il compagno di prima riprendono l'intersezione 20 e lentamente si allontanano dalle rovine di Uolma, dietro verso ovest.

Esami un'ora che stai guidando, quando all'improvviso vedi la sagoma di un punto. Mentre ti avvicini noti un leggero urticamento che proviene proprio dal cancello della strada, ma non riesci a capire di cosa si tratti fin quando sei a un centinaio di metri di distanza: quello che è il mezzo subscopico da un fante, puntato esattamente contro di te!

Togli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo ai tuoi punteggi di Guida e Agilità.

Se il totale è 7 o meno, vai al 324.

Se è 8-13, vai al 184.

Se invece è 14 o più, vai al 21.

179

La prima occasione accetti la sfida e aspetti che il tuo del compagno ti raggiunga. Devi fare una mossa: o il fuoco alternando per il punto di Roccaviva.

Altri mettono più tardi la carriera e l'autostrada sono marconiani da Coiboma, a quanto pare il tuo è poco, a parte alcuni puntelli conficcati nelle fiamme? Rimani in capo l'auto e per te si legge l'intero gruppo a King Spring, accuso di arrivare prima di te. Gli un'occhiata nelle speculazioni marconiane e la rotta subita idea, ci mancava solo questa!

Vai al 85.

Passò il grillo e ad il macchia-fuori era quasi la metà il suo avversario non ha nemmeno il tempo di aprire bocca perché il proiettile lo colpisce in pieno collo, uccidendolo all'istante.

Cancolla un colpo da 7,62 mm del foglio delle armi.

Vai al 159.

Apri velocemente lo zaino e tien fuori la corda. La scotoli e cominci a scendere il pendio con molta cautela, facché non raggiunga una posizione sfavante, sicuro di cui puoi lasciare la corda vicino la tua testa. Per due volte Kane manca la presa, ma al terzo tentativo riesce ad afferrarla. Con uno sforzo notevole ti trascina verso cima, tutti insieme a coperta di fango.

Vai al 165.

Il fari della tua auto spariscono la notte che scende sull'autostrada 26, mentre sorpassi la colonnina opaca di la solita polverosa in testa al convoglio. Il tuo viva dopo di te l'impressione causata dall'attacco di banda, e ogni tanto guardi nello specchietto retrovisivo per assicurarti che nessuno vi sta seguendo.

La strada comincia a salire una mano che si avvicina alla regione montuosa di Ender, e ad un tratto nel un cartello che annuncia il prossimo centro abitato, Thurbet, una cittadina con circa cinquecento abitanti. Ti chiedi quanto di loro sono sopravvissuti al disastro, ma la tua attenzione viene attirata da un segnale d'ar-

resto nella specchietto retrovisivo: proviene dalla corsia, forse vogliono segnalarti che qualcuno non va bene e ferma la macchina, per così dire la corsia. Carter sta parlando animatamente al volante a suo agio, il quale è seduto al posto da guida e sta fissando il mirino con una soddisfazione prova a garantirsi di qua e di là, ma le ruote cominciano a fermarsi. "Siamo arrivati" dice Carter tra i denti. "Se è roba il pantano della zona, dov'è stato ucciso quando siamo partiti a una terra da Sesto".

"Per aggraziarlo?" chiede lo zio Jesse con una preoccupata.

"Non resta una salvezza o un pezzo di rimando" dice Carter. "E comunque penso sia meglio che ci fermiamo qui per la notte. Tutto non andrebbe lontano con la camera in questo stato".

Errope sceglie la strada in salita, mentre Carter continua a darsi da fare intorno allo sterzo. Tu decidi di fermare la macchina per dormire qualche ora, ti dai comodamente nel sedile posteriore e guardi le montagne innevate lasciando correre i tuoi pensieri, quando ad un tratto vedi un piccolo bagliore su un'altra strada. Non ti senti affatto tranquillo perché la tua auto e ti mettono per dare un'occhiata più da vicino.

Vai al 166.

Il secondo dietro la macchina mentre l'auto comincia ad avvicinarsi risale. Non vedendo più, il bagliore si guarda intorno nervosamente, e pensando la

calano le mani e operano all'impazzata. Ad un certo punto rimangono senza movimento. Una donna perduta e senza prende la coscienza e salta sul cofano della nave, impegnando la parola per la causa come un modello.

Sei-pac
Combattimenti 17 Resistenza 21

Ha davanti un avversario veramente accanito, ed esso si farà fuori. È venuto a prendere di sorpresa, e purtroppo non riesce a prendere un'arma prima del secondo tiro.

Se vuoi il combattimento, vai al 119.

184

Dopo aver attaccato questa parte i magazzini con quell'arma senza, dove trovi due oggetti che attirano la tua attenzione: un'enorme cassa di legno, che evidentemente è collegata all'installazione delle bande di legno collegata al luogo, e una porta blindata in parte di ferro.

Se vuoi dare un'occhiata alla cassa di legno, vai al 336.

Se vuoi esaminare la porta blindata, vai al 329.

Se invece decidi di non perdersi tempo e di recarti al convegno, vai al 315.

185

Durante la tua assenza da Colombo Cay il gruppo ha lavorato molto sodo: uno dei materiali trovati nei rovine delle fabbriche vecchie ha costruito una porta forte che rende agevole il posto. C'è un uomo

lento e lento. L'installazione è molto pesante e bisogna essere sicuri che la porta possa reggere al peso senza problemi.

Qualcuno che non ha trovato nessuno si è piegato, se la solista è accolta come una indifferenza senza, non con soddisfazione. Sei un po' stupefatto da questa risposta, ma Kate si spinge così è successo durante la sua visita. "Ti ricordi l'esplorazione che abbiamo fatto nella zona del fondo, vicino al lago? Bene, visto che trovi solo il posto?" esclama indicando la porta appena costruita. "Appena avremo assicurato il posto arriverà il tempo, e due mesi dopo, quando ci saranno ormai lontani... buonanotte! Forse quest'anno riuscirà a fermare i Lenti, ma almeno servirà a dare il tempo di arrivare a Big Spring."

Stai andando a dare un'occhiata alla porta appena, quando Peg Ewell si chiama tutti nella camera: "c'è dove un contatto molto con Big Spring. Prendo qui, che? Torna le macchine più buone delle altre. Vedi un po' se riesci a capire quello che stanno dicendo."

Lei la riflette e resta un secondo: pensa a scattare a sviluppo una voce incomprensibile tra le scricchiolate stridono, e cerca di concentrarsi per capire almeno qualcosa. "C'è un tipo che dice che si vorrà a muovere, in parte" commenta con voce incerta: ma non sei per niente sicuro di aver capito bene! Ma ad un tratto i suoni scompaiono e senti distintamente una voce maschile: "Sarà da voi molto presto. Guardate verso l'alto!"

Vai al 68



Fig. 101 Fabrizio Geronzi: scene di mobilitazione Rap

186

Ma il braccio dentro quasi paralizzato dal dolore, mi arrei e dopo ci accostai a cercare. Fiacchi non trovai la spia ferribile. La tesi fuori con molta cautela e piano piano cominciai a tagliare le corde che lo aringavano e lo teneva. Per la strada passavo solo donne e bambini che parlavo e cantavo un po' più, ma nessuno si accorgeva che avevo di aglio: senza farmi vedere.

Nel frattempo cercavo le possibilità di fuga che ho potuto andare verso nel lungo la strada principale, cercando di raggiungere la tua spalla che è in quella direzione, oppure andare verso ovest infiltrandosi nel sole di notte: verso che occupa quella parte della via.

Se vuoi fuggire verso la macchina, vai al 110

Se invece vuoi fuggire verso ovest, vai al 321

187

Con un urlo disperato il motociclista viene scaraventato fuori dal finestrino, colpito in pieno petto dalla tua arma micidiale. Il corpo finisce sotto le ruote anteriori della moto del tuo compagno, facendolo sfrecciare e ampliare un po' strada. Le cose non si mettono bene se i tuoi inseguitori ben presto perdono interesse all'inseguimento e ti lasciano andare. Con un sospiro ti sollevi e ti allontani velocemente da Denton.

Vai al 198

188 (Fig. 101)

"Ma' Ci siamo!" urlo entusiastico. Certo, mi sento il complesso fortificato che si profila all'orizzonte. "Fig Spring! Ce l'abbiamo fatta!"

Tutto fa difficoltà sopportare durante il viaggio un posto dimocratico: gli spande di tutti i membri di gruppo sono stati dalla nuova destinazione, e il capitano che regnerà fino al suo viene improvvisamente rotto da uno scoppio di risse e urla di protesta spuntano da nuovo in una vita tranquilla.

Un razzo di segnalazione verde illumina il cielo allettati della cittadina: quelli di Big Spring si hanno via arrivare! Pop Ewell si mette in contatto radio e, con una frangibile conversazione, si comunica al loro benevolente, "Dicono che la via d'accesso all'asteroide è aperta. Basta arrivare!"

A questo punto i Mirvick hanno rinunciato all'impugnatura, quando hanno visto quell'inglorio volo di notte senza luce... la strada è completamente chiusa. "Ti avvicinerà l'arrivo per" viene se la loro storia è tornata la tua macchina predata da Kate, ma non distinguono realmente l'autocoscienza, un continuo di metri più avanti.

Dopo alcuni minuti vede la speder parcheggiata in cuglio dell'autostrada. Non vede l'ora di avvicinarsi a vedere Kate, ma la scena davanti ai suoi occhi perduta apre movimento. La sua anima è impegnata in un'isola disperata. "Perché, Carter?" urlano quanto fino lui in gola. "Kate è in pericolo!"

Carter riluttante e scende dalla macchina per tornare a tutto della sua anima. "Aspetta, Mark!" urla disperato, mentre i banditi cercano di inseguirlo con la sua di salvezza, ma un violento colpo alla testa mette fine alla sua coraggiosa resistenza. Mentre si avvicina per ve-

liveresia può fare per aiutarla, un bandito si gira e la scena sfocia in una scena.

Finisce i tuoi ponteggi di Braccatura e Agilich

Se il totale è 8 o meno, vai al 221

Se invece è 9 o più, vai al 290

189

La cittadina di Scraven è in mano a un gruppo di banditi" prosegue l'itinerario guardando verso l'autostrada in direzione della città. "Sono una quarantina, ho visto uccidere da San Angolia nel mio fa, dopo che avevano tentato per l'occasione valuti da far fuggire il duo di quella città che è comandato da Mikhael. Lui li ha conosciuti per le feste, e i pochi che sono andati a fuggire si sono ritrovati qui. Si fanno chiamare "Stational" perché hanno la testa completamente nuda e il loro capo è un elefante che si fa chiamare Alamo. Comunque hanno informato Scraven in una via lontana, perché hanno paura che un bel giorno Helwig Nilsen gli faccia una visita a sorpresa!"

La prima cosa è petto di pericolo, ma non sono sufficienti se volete continuare il vostro viaggio. Carter ti offre volontario e ti propone di andare su in mano tua: ha infatti è l'unico in grado di riconoscere il giro di ricambio di cui c'è bisogno per ripartire la scena, mentre tu sei in grado di portare a termine l'impresa così rischiosa. Non sei del tutto tranquillo, sfaccato al proposito e ti prepari a partire.

Vai al 222.

Così le tue mani infallibilmente rimasi ad attaccare invece una di quelle belve, il rumore degli spari e la morte dei loro compagni hanno bloccato il resto del team. Se fermassi improvvisamente, ammazzando l'arma di tanto istantaneamente, non poi si dispendono e scappa di corsa.

Vai al 98

Alzi l'arma e preme il grilletto: sfortunatamente sei affidato al tuo istinto per andare contro la corrente.

Contemporaneamente anche l'avversario apre e scappa il fuoco. L'uscita del locale. Decise di sfuggire da presente si hanno fuori il braccio e la spalla destra: perdi il posto di Basecamp.

Urlando di dolore adstringi la barcollando e si appiatti al muro per evitare di cadere. Ma il tuo avversario non è altrettanto fortunato. Anche al buio la tua mira infallibile ed i tuoi proiettili l'hanno colpito mentre è all'istante.

Ricorda di modificare il tuo Registro d'Azioni.

Vai al 128

Il tuo avversario cade a terra, morto, ma improvvisamente un dolore insopportabile ti esplode nella tua gamba: ti ha colpito alla testa con il calcio del fucile, e di colpo le tenebre ti avvolgono la mente.

Vai al 48

Ogni con gli occhi al bandito mentre afferra la tua arma. Adesso tuttavia anche più di un tentativo di rientrare alla spola e sta avanzando rapidamente: deve istantaneamente fermarlo!

Se l'arma che stai per usare è una pistola, vai al 118

Se è un mitra, vai al 148

Se è un fucile pesante, vai al 318

Se invece è una carabina, vai al 264

Ogni parecchia uomini a caso, nella speranza di indovinare il numero che deciderà il compagno automaticamente: troppo dopo sei tornato la porta in blocco definitivamente, rendendo inutile ogni tuo sforzo.

Se vuoi mantenere la testa di legno, vai al 43

Se invece vuoi andartene da qui e ritornare al villaggio, vai al 145

"Uno di loro ti sta avvicinando alla spola!" esclama, avanzando pochi di volta al bandito che sta procedendo silenziosamente. "Devi fermarlo prima che sia troppo tardi!"

Le mani ti d'accordo, ma tu non hai nessuna intenzione di perdere un mezzo di trasporto così utile per tutto il gruppo. Chiedi alla tua amica di coperti la spalla: « Lei è una persona Derringer che lavora nascosta nella stanza. "Si chiama Chababani" ti dice ancora prima i due colpi "Sembra un giocattolino ma fa un sacco d'ululato!"

Esaminare attentamente la scarpa, sgonfiando il pneumatico-maglieria per risalire fino alla macchina, e quindi in serie pentito anzi da corsa dall'asfalto-siglio. Dopo una allo scarpa diventa un facile bersaglio se il suo sparo calato un colpo per distrarre l'attenzione del cecchino appostato nell'altra casa. Sono comode una forma, dove si solitamente raggiungere il secondo bandito prima che riesca ad arrivare alla spara; sul malvivente, quando si vede come verso di lui, come una parola e comincia a sparare.

Somata i loro pettegole di Rosanna e Adalberto.

Se il totale è 9 o meno, vai al 258.

Se invece è 10 o più, vai al 183.

184

Il successo della vostra comparsa suscita notizi verso l'aspettata dai membri del gruppo. Il "cervello" particolarmente contento che siete riusciti a trovare peccato di coscienza, e non perde occasione per rivelare a tutti che senza il suo aiuto-decisione non sarete stati in grado portare a termine questa difficile missione.

Dopo alcune ore di inatteso riposo alibi Cicerone-Jonas aumentare il personale nuovo. Adesso siete pronti per riprendere il viaggio verso casa: ricompa il telefono della tua spara e controlla che tutto sia in ordine.

Il consiglio abbandona l'autostrada 20, e percorre la strada fuori strada per aggirare l'abitato di Sirena, che nel tardo pomeriggio tornate sull'autostrada in prossimità del lago Leon e della cittadina di Bassano. In mentre avanzate, un lontano si intravede un oroscopo

che sembra illustrare il casertano. Forse si tratta semplicemente di un messaggio causato dal forte calore, ma in ogni caso non evitate spaventosi sorprese e fate trovare il consiglio, andate avanti su per verificare la verità dell'oroscopo.

Dopo circa un miglio capisci di cosa si tratta: si usa spara di fuoco che attraversa la strada, ed è abbastanza potente per impedire a degli sconosciuti di attraversarla. Chiedi che il ha costruito?

Se hai un conoscente o un bisbetico, vai al 34.
Altrimenti vai al 147.



157

Il capo istintivamente si volta e lo nota, ma il fagotto si ferma a salutarlo abbasso bruciando il giubbotto di cuoio. Ben presto con prontezza e ricerca spagano il loro rivoltello a terra prima che il tuo partner non venga improvvisamente derubato. Perdi 2 punti di conoscenza.

Vai al 189.

158

Riprendi il senso del gruppo, uno Jonas ti avverte che si trovano ancora di polvere il tutto avanzata verso l'abitato dopo la tua partenza per Dossone. A giudicare

carsi della velocità impiegata ad attraversare il via di crociera visibile sospesa che si tratti di una vera banda di motociclisti. "Ci conviene restare Dove prendendo una strada diretta a sud-ovest" lascia indicando una rotta alternativa in una caotica vortice e ficcarsi distesa sul cofano della spider. "Non c'è via. È meglio restare a noi come gli Yankees che lo incontrate a Sherman"

Quasi l'istante che una preoccupata domanda "Vai avanti tu, Mark" continua con Janet mentre spiega la cartina e si appresta a comunicare la variazione di tragitto a Carter e agli altri.

Sotto tutti i sensi, questo improntato non ci voleva, ma dovuto andare avanti e quando tutto sono procedendo il motore e iniziò a condurre il convoglio a deviazioni sud-ovest, verso una depressione isolata, spallata che un tempo ospitava il lago il cimitero.

Un avvenimento delle ultime ore lo hanno fatto così: verso una ragione d'acqua altrimenti perde i passi di Rensselaire.

Via al 117

116

La voce sembra provenire da non molto lontano. Continuò ad avanzare, e dopo alcuni passi nella tempesta intravede la sagoma di un edificio: un negozio di giocattoli? Proceda, con estrema difficoltà, ma quasi arrivando la porta vede Maria seduta in mezzo alla via che porta tranquillamente con un enorme vaso di porcellane. "Basta muoversi". Sembra proprio che non

esista niente di tutto le preoccupazioni che ha causato con la sua scomparsa.

Quasi che, via tutto a Carter e Kate la loro autonomia, e dei loro da tornare alla base. Poi proceda per mano loro con il suo nuovo compagno di giochi, lo copre il suo per proteggerla dalla tempesta che sta ancora alzando, e continua il suo appuntamento nella frequentazione dello zio Jonas, in modo da rinnovare più facilmente la via del ritorno.

Via al 60



110

Già in perdita e comincia a correre verso la piattaforma, muovendosi a zig zag per non essere un bersaglio facile. Kate e Carter si mettono a gridare, ma all'opposto il centro del ponte, il punto più pericoloso.

Improvvisamente dal corpo il movimento delle raffiche di nostra prosegue la sua corsa verso la salvezza, facili raggiungendo l'attrezzatura e Carter sbotta da disubbidiente affermando per il giubbotto e frenando la sua corsa. Indica una chiesetta dorata. Il vicino e il resto di seguito.

Via al 39

Ora eccoti queste lettere sotto il simbolo clausurati clonare di sedici, il solo rimasto? Ha scoperto per un enorme scorta di una sostanza che sta diventando ogni giorno sempre più rara, e che è di vitale importanza per la sopravvivenza del gruppo. Riuscirai a prima mano a rovesciare dentro la cassa.

Se decidi di prendere il maggior numero di ricami possibile e poi ricominci, al contrario, vai al 23.

Se invece vuoi spazzare la porta d'accesso prima di allontanarti dal seminterrato, vai al 353.



Ti frena alcuni spalti per riprenderti fiato. Hai macchiato la pelle già visto un qualche malodora scatto per il tuo? Ti guarda intorno e scopri una seconda zona d'emergenza, verso la quale ti precipiti cercando di non inciampare nelle numerose buche. Il passaggio non dura in un magazzino di legno, dove ti trovi dietro ad una degli enormi mucchi di travi ancora intatta che giungo al momento giusto per fuggire. Albany. Mentre ti riposi devi bere una razione di acqua, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al 41.

Avanzi lentamente, circoscrivendo lungo una parete fast-food, e guardi furtivamente oltre l'angolo.

La stanza è aperta, e riesci a vedere solamente le mani dei due uomini. Rimani immobile in attesa del momento giusto per attaccare.

Se possiedi un'arma da fuoco, vai al 138.

Se invece non sei possiedi una opzione non hai successo sufficiente, vai al 74.

Lanciai è completamente deserta sotto il sole rovente e un piacevole vento ti scompiglia i capelli anche se il termometro non è più quasi 35 gradi. Segui le voci degli pneumatici di Long Lake sulla polvere che segue la superstrada fino alla periferia di Shrewsbury, dove trovi il furgoncino abbandonato vicino a una stazione di servizio in rovina.

Lo spruzzi in direzione verso il centro città, principi a perso d'uomo, e dopo un po' sulla porta di un riparo visto Long Lake con un fucile in mano che ti guarda con ampio gesti del braccio. Alle sue spalle c'è un riparo. Avrei deciso cosa, forse meno, e dalle emozioni dei suoi gesti è chiaro che deve aver preso un brutto partito. Ti avvicini con la spade verso con un gesto nervoso Long Lake ti invita ad usare "Presta, Mark" ribelle aprono "Vieni dentro".

Lo fa un tempo ad uscire dall'auto che una raffica di una squadra ti silenziosa della strada. Una pioggia di proiettili combatte nella polvere proprio davanti a te come altri perfino la fiamma della spade.

Se decidi di risalire in macchina per tentare di fuggire a questa imboscata, vai al 199.

Se invece vuoi buttarsi a terra e nasconderti, vai al 307.

Vorrebbe covare nelle loro tasche, ma l'odore nauseante di quei corpi spinti in là costringe idea. In marzo però viene a portata di mano e può tentare un (Marte = 2) se lo desidera (preparata nel foglio della Armia)

All'attacco del negozio non trovi tracce della piovra Maria e dai più per andarsene a cercare altrove, perché il ricognitore non sa a memoria un loro luogo. Il Kati ad ha ritrovato Maria! Sta tornando ancora a lei verso la scuola. Conferma il movimento di un saggio: rimangono l'apparecchio e la lingua dello ex Jones per poter fare ritorno alla base.

Vai al 188

Altri fucile e cerca di sparare, ma a causa delle scure le tue non riesci a distinguere gli avversari da un lato. L'attacco è facile, con un valente colpo ti polsi il tuo avversario a destra. Un avversario ha dato con la testa completamente nuda e bianca e trascina fuori da sotto l'autocisterna e cerca di singolare con le sue mani nude.

Catturati

Combattenti 16

Resistenza 27

Catturati ti fai colpo di sorpresa e non riesci a raggiungere un'arma da combattimento: avvicinati più dell'arrivo del secondo scontro.

Se vuoi il combattimento, vai al 146

Sei del fianco con i vestiti appesi dall'acqua e gli occhi pieni di sangue. Ti stendi a terra per ripulirti con un pezzo di legno: ma inavvertitamente appoggi una mano su un nido di scorpione. Un coltellino si apre in tasca!

Leggi un numero della Tabella del Destino e sommalo al numero di anni di prigionia: si scorre a tua disposizione.

Se il totale è 11 o meno, vai al 109

Se invece è 12 o più, vai al 234

"Tieni questo, Mark!" esclama un Jones perpendolo e facile a essere mosso. "Quando sarai ritorno al villaggio non dovrai preoccuparti troppo della mia presenza: niente di colpevole!"

Si prende un minuto e controlla che abbia il colpo in mano. "Io vado a casa!" esclama Carter.

"Vieni: quando sei pronto" risponde a tua voce.

Vai al 177

Sei un numero sospeso alla tua mente: qualcuno sta stando da sospeso alla spalla? Ti guidano a casa accompagnando il coltello, e vedi un giovane che lo tiene in mano di riferimento obliquo che si sta muovendo. Insieme vicino ad una porta poco lontano. I tre uomini, e gli altri di sopra che ha dipinto sul volto, ricordano le figure dei libri della tua infanzia, che sembrano corrono polverosi in continua lotta.



(fig. 14) La scena alla il facile a prendere la mano contro il pericolo che

sono i cow-boys del vecchio West. Il giovane lancia un grido di guerra e cerca di catturarla con un "lazo", la prima azione che riesce a stringerlo le tagli con il coltello. Un secondo urlo, più minaccioso ed aggressivo del primo, echeggia nella strada, e vede che da ogni angolo sfuocano altri esseri viventi con gli stessi intenti: avanzano manovrabilmente verso di lui impugnando lunghe coltelli ed arco affilati. Non ha un istante da perdere e deve assolutamente manovrare in altro.

Il nota a correre con questo fiato ha in gola, e quando davanti ad un bar un costringito di nuovo a trovare un altro gruppo sta avanzando col marescapolo dall'altro lato della strada, e non può fare altro che nascondersi dentro il locale. Fortunatamente è deserto, ma le sola minaccia di quei furberetti sono aumentate. Si guarda disperatamente in giro per trovare un nascondiglio e una via d'uscita. Nihil due possibilità: marciare che porta al primo punto oppure al successivo boccone del bar.

Se vuoi salire al primo punto, vai al 206

Se invece vuoi nasconderti dentro al bar, vai al 118

210 (fig. 15)

Aperti da vedere a pollice alzato, il segnale di partenza invernale, di Carter e Jay Jones riflette nella specchiata retrovisore: "Venga avanti?" urla a Kara, ma senza la possibilità parlare a causa del rumore del motore. "Adesso balliamo!"

Si avvicina alla periferia della città e si toglie il vestito, cercando di non distaccare troppo il seno dal

coraggio. Kay alza il fucile e si prepara a dar il benvenuto a quei banditi che saranno così coraggiosi a così stupidi, da attaccarlo il povero. Dalle tenebre e dai soni degli edifici lungo la strada a fondo sporco il fuoco, ma con una precisione agghiacciante Kay risponde al fuoco abbattendo uno dopo l'altro. Maerck troppo inscurarsi. In lontananza interviene il primo casello, ma decide di superarlo premendo l'acceleratore a fondo. La brusca accelerazione lo scaraventa all'indietro e già presunta di cadere sull'asfalto, la sua spalla è diventata un proiettile mortale, che a questa velocità potrebbe sviluppare qualsiasi angolo che si presenti in mezzo alla strada. Arrivare in città ad un'incursione spaventosa, e non quasi per raggiungere la periferia quando vedi una figura solitaria smarrita in mezzo alla carreggiata. Continuare a scendere nella speranza di mettergli paura, ma le scopre avere che il coraggioso avversario sta alzando lentamente il fucile e lo sta puntando contro il passante.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino

Se il numero scelto è 0-2, vai al 27

Se è 3-8, vai al 128

Se invece è 9, vai al 121

211

Il panorama familiare di McKinney si profila all'orizzonte: non vedi l'ora di ritornare alla base per arrivare al resto del gruppo dei parenti che vi aspettano a casa. Il tuo ritorno crea molta confusione: tutti sono sorpresi dalla notizia della morte di Long John, e non sono felici del fatto che non sei riuscito a recuperare il fucile e la munizione che il tuo povero amico ti

aveva a trovare. Sono comunque molto contenti di essere stati a salvo, e anche se la partenza della squadra può aumentare le possibilità di un attacco da parte di Mad Dog Michigan accolgono la giovane Kay calorosamente.

Mi appresto per questa ragione che si decide di partire subito per il lungo viaggio verso ovest. In poco tempo il viaggio viaggia caricato ed il gruppo è pronto per partire. Dovete assolutamente far saltare dinanzi a voi l'unico modo per distruggere le poche scorte che un povero portatore può avere perché non cadano nelle mani di Mad Dog Michigan oppure in quelle delle numerose bande cittadine di Dallas o Fort Worth.

Salvo alle spalle il ranch completamente in fiamme, attraversate la testa del coraggioso, dovete verso Denver in quella catadupa spera di imboccare l'autostrada. Vi sopravviverà un direttore caduto per poi imboccare la 20 verso Big Spring. A pochi chilometri da Denver, far finire il coraggioso, perché preferisce andare avanti a solo e controllare che la città sia deserta e che l'autostrada sia priva di ostacoli.

Suma i punteggi di Orientamento e Intelligenza e somma al risultato un numero scelto dalla Tabella del Destino (3 = zero).

Se il totale è 0-12, vai al 188

Se invece è 13 o più, vai al 46

212

Una forte resistenza nell'autostrada e si nascondono ad un mucchio di erba, e di solito capovolti. Una da fuori appoggia l'arma nel pavimento per prenderla

un seggio del rivale, e quando il suo amico gli offre un fiammifero per accenderlo si lancia all'attacco. La sbatte così, con un mortale colpo alla testa e si prepara a affondare il suo compari, ma quest'ultimo reagisce molto più velocemente di quanto pensasse, e si getta fulmineo in lancia il seggio contro un fianco, costringendolo ad alzare una mano per ripartire. Poco che la mente è esultante come di chi lascia addosso cerca di soffocare.

Belinda
Combattività 14 Resistenza 36

La sua macchina è stata sospettata e la ha colto di sorpresa, non riesce a prendere un'attesa di cambiamento, ma rimane fissa all'auto del secondo uomo.

Se vuoi il combattimento, vai al 119.



113

Con un tremendo sforzo tira oltre il cofano della macchina per accenderla in salvo. Il provetto perfino la camoscia con un rumore inconfondibile, ma i suoi riflessi e la sua agilità li hanno salvato la vita.

Appena si sente al sicuro lancia un grido straziante per far vedere al suo avversario che non morirà mai. Chiuso di averlo eliminato al buio, non

la sua intenzione è diversa. Non deve perdere questa occasione? Sta ripetutamente in macchina ed arriva al sicuro, tra pochi secondi lo avvicinerà alla camera al sicuro oltrepassando la barriera di fumo e uomini che vi ostacolano il passaggio. Altra colpo ignota a suo disubbidienza sul collare posteriore dell'auto, ma in pochi minuti sta più vicino della periferia di Santa Rosa fuori della portata dei fucili nemici.

Vai al 112

214

Con un movimento veloce solleva il fucile, a tentare di respirare stringe i denti per mirare con la maggior precisione possibile contro il tiratore avversario nascosto sull'edificio di fronte.

Segui il numero della Tabella del Destino e continua il tuo passaggio da Mica.

Se il totale è 11 o meno, vai al 349.

Se invece è 12 o più, vai al 229.

115

Invola il cadavere e la guarda starna cercando di scovare, ma le urla inconfondibili della ganglia li ha a stento avvertendo manovrabilmente e sta ancora ad affrettarsi, lo strada la porta alle spalle e la sbaccia con un'asse di legno. Sfortunatamente il legno è marcio e non terrà a lungo, ma lo stesso potrà guadagnare alcune seconde preziose per fuggire.

Il veicolo secondario lo conduce in una strada stretta, dove c'è una disperatamente un camioncino. A pochi

ment negli una vivacchia pensione: questo edificio-fortemente potrebbe essere la soluzione del tuo problema.

Vai al 86

214

Sul collo dei motociclisti americani ci sono degli orpelli: ti assicuro a forma di serpente, e da ciò capisci che sono membri della banda degli Arlington Vipers. Ti gli altri ancora molto incoscienti molto, perché quest'assunto incosciente nel vostro incoscientemente il McNamey.

Oltre alle tre pistole ed al fucile a pompa, che due hanno subito in una unica sporcata di armi, sono recuperate altri oggetti molto utili:

2 coltelli (2)

3 razioni di cibo

Specchio

Assassini ed assassini sufficienti per 3 unità a prima soccorso

Borraccia

2 razioni d'acqua (mezz'ora)

12 colpi da 9 mm

3 colpi calibro 12 per fucile a pompa

Comandante

Luna

Se decidi di avere qualche oggetto metallico di cui segretaria il Registro d'Armi. Lo sfondo è stato solo e devi fare una razione d'acqua altrettanto per 3 punti di Rerestione.

Vai al 106

217

Alcuni braccianti, alcuni istanti prima che il banchiere lo prenda ad una rubbia incontrollabile scurica fuono caricatore del mitra contro la sua auto: i perenti performano la parte posteriore ed attraversano l'intera struttura. Viene ferito braccante da una pallottola, che miracolosamente è stata frenata dall'assoluta del solido (i pochi 2 punti di Rerestione). Se la sua reazione non fosse stata così tempestiva questo colpo avrebbe potuto essere fatale.

Vai al 285



218

Si trova in una stanza occupata dall'esperto matrone di una grossa, un tempo la principale attrazione del luogo. Lo esamina velocemente alla ricerca di qualche bacio che possa servire da nascondiglio, ma non ha molto tempo perché non le voci dei banditi avvertono sempre di più. Con un balzo cerca di nascondersi, ma a causa della fretta cade contro qualcosa e si fa male alla gamba (perdi 2 punti di Rerestione).

Grave ferimento a sopportare il dolore e con una mano cerca l'oggetto che si ha ferito: è un pezzo di ferro (2). Se vuoi essere registrato nel foglio "Armi" una arma da combattimento rivestito.

Vai al 56

Con l'aiuto degli altri veicoli di sicurezza tornano alla libertà appena esplorata e passeggiati con i vestiti sfarzanti, per avvilgerla nella capote. Fortunatamente, nessuno ha riportato ancora gravi, ma l'incidente m'ha convinto di doverla lasciare correre.

Se possiedi un orologio, vai al 39
Altrimenti vai al 91

"Dobbiamo uscire..." urla gridando verso Long Jie, ma non resta a finire la frase. Il suo corpo è dritto sul pavimento in una posa rigida di sempre. Finì la cassetta del primo soccorso e ti avvicini per aiutarlo ma è troppo tardi: un proiettile lo ha colpito e prima di morire ormai non può fare più nulla per il momento.

"Stai attento alla strada" urla la ragazza mentre frega nella tasca dell'accendino di Long Jie. "Il bellissimo che hai appena ucciso ha degli amici che si vanno tanto per il sottile. Presto si chiederanno cosa sta succedendo e verranno a controllare". La ragazza urla in tono quasi cauto, malgrado il fatto che con un veloce gesto lo scarica mentre si dirige verso la porta. Da un corridoio di ricerca davanti all'ufficio sbucano un bandito che avanzano correndo verso la porta.

"Corri verso l'auto" bisbiglia la ragazza. "Io ti copro le spalle". Con un gesto d'intesa si prepari ad uscire allo scoperto. Appena ti vedono i banditi si fermano comunque a sparare, ma vengono colti alla sprovvista dalla ragazza che apre immediatamente il fuoco.

Appena lo spedito e accende il motore, facendo correre alla ragazza di salire su. Appena è a bordo premi rapidamente l'acceleratore ma... distrazione, qualcosa va via! Le ruote posteriori slittano nel cemento ricoperto di polvere e senti ma l'auto non si muove... anzi, le pneumatiche cominciano a strisciare e tentano di prendere il controllo del veicolo! Impazziscono mentre gli pneumatici fanno presa sull'asfalto e con un rumore incredibile ti allontanano da Sherman a tutta velocità.

Vai al 308

Cerchi di evitare i proiettili, ma la folla e la dispersione ti impediscono di reagire con precisione. Alcuni sfuggi ti bloccano al primo e ad un braccio perdi 7 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al 262

Avvicinati gli ultimi avvenimenti messi a dormire dove sei, ma all'alta via Jie da sfuggi alle tue porte i veicoli sono troppo in vista qui nell'autostrada, potrebbero diventare di nuovo il bersaglio di un attentato come quello di una sera a Jie. Come hai deciso, a prima della partenza per Sherman dai un'occhiata nella parte posteriore dell'autostrada e senti la corrente in una depressione vicina. Qui non hai e gli altri si danno da fare per arrivare al punto verso mentre Mountain Goat dirige una festa di Sherry con le abitazioni per localizzare il punto degli attentati. Uffertati la mappa, la consegna a Carter, ed insieme la strada dopo essere

controllato scrupolosamente il vostro equipaggiamento.

Due ore più tardi all'orizzonte intravedete la città di Iordania, arroccata su un altopiano, una posizione veramente strategica! Le mura perimetrali sono costruite con macine e costate di macchioni, e gli accessi alla città sono controllati da numerose guardie. È quasi impossibile per un gruppo numeroso di persone, o anche per un solo viaggiatore, avvicinarsi alla città senza essere scoperto. Ma la natura rocciosa del terreno vi permette di arrivare a poche centinaia di metri dalle mura senza essere scoperti.

Prima che entri la notte puoi osservare per alcuni minuti alcuni di Samari e le loro abitazioni, ma durante l'estensione stessa devi mantenere una distanza di sicurezza (appena pochi metri) da Ketr-rampai e fare due passi d'acqua (altissima perdita di punti di Resistenza). Dopo un attimo e senza scopri due punti deboli nelle mura perimetrali della città, un vicolo che attraversa le vecchie zone dei negozi e l'entrata di un lanaput si rivela ai bordi della città. Carter propone di entrare a Samari separatamente, in modo da ridurre il rischio di essere scoperti, e di incontrarsi al deposito, quindi sfruttare la possibilità di scappare per primo.

Se vuoi entrare in città percorrendo il vicolo, vai al 149.

Se invece decidi di entrare attraverso il lanaput, vai al 148.

223

Carter agli ordini i ricami e dà di sfuggire il profilo dei negozi da guardare poco lontano. Ti avvicini alla

porta spalancata e con estrema cautela scopri la porta bianca celata in mezzo alla stanza, sta giocando un attimo con la porta e non si rende conto di essere visto come dell'altro partito della sua compagnia.

Entrate la prima via della Carter e Ketr-rampai e ritornate alla base e, dopo avere varcato l'apparecchio nella frequentazione della sua porta, prende a braccia Mami ed il suo nuovo compagno di giochi ridono felicemente alla base.

Vai al 50

224

Entro al cortile e rimando la tua mente la tua mente nota che il ponte nei pressi di Lalande Village è un po' pericoloso. Ritorna un'uscita alternativa, il ponte sul lago Worth. Riprendi la testa della caverna, ancora percorri la superstrada 820 per gli aiuti e per quel ponte non abbia subito il mal di cuore.

Vai al 149

225

Nella conduzione in cui ti trovi non ti accorgi che una camminata verso una gigantesca buca, in alcuni qualche passo e poi senti un po' di fatica. Cadi e spallato, cercando disperatamente di aggrapparti a qualcosa che possa fermare la caduta, ma ogni tentativo è inutile. Tutti la testa contro una trave sporgente e senti la testa scendere.

Vai al 48



(fig. 11) L'autocarrosta collassa d'urto: ora soltanto si può prevedere l'ulteriore.

una disposizione per controllare la pendenza che si produce i movimenti e cercando di non fare movimenti bruschi si allontana dal pericoloso sorpasso. E' su un'ottima marcia anche il sorpasso è terrorizzato non vede l'ora di tagliare la strada! Con un sospiro sofferto la guarda incanta si allontana, ma deve bene attenzione d'acqua (altrimenti perde 3 punti da Roma) prima di riuscire a raggiungere e riportare alla via.

Via al 185

227 (fig. 12)

Una veduta il ciglio della strada, dove tra altri rovine è un enorme paravento corinzio: raggiunge e viene attaccato. "Formiamo l'istinto nel davanti della corda" esclama, "e vuole come gli stadi di una volta". Su un'ottima posizione per il motore e per la ruota, l'apertamente di sparare via qualsiasi ostacolo.

De Jones la guarda di traverso con un'espressione seria e seria, fischia ad un tratto il suo sguardo si sposta e comincia a ridere. "Sei terribile! C'è una cosa che non so cosa che arriva trovare il sistema per risolvere anche questa situazione!"

A mano di un quarto d'ora il paravento viene fissato. L'auto si offre volentieri per guidare la corsa, ma non Jones guarderà l'autocarro e te chiederà il meglio, su tutto va come deve, la corsa sfiorerà sfiorata lasciando un varco sufficiente per l'autocarro e per la sua spina. Appena tutto è pronto Jones dà il segnale della partenza. Fortunatamente il suo si trova subito ai piedi della collina, e ciò con-

corra alla carriera di acquirente veloce durante la dattoria. La velocità del congegno aumenta progressivamente, e tu osservi con una certa preoccupazione la frenesia del taciturno salire rapidamente. La corsa è più arretrata a una frangente di metri dalla barricata, quando improvvisamente i banditi aprono il fuoco, senti un fragore assordante, ma per fortuna la prima autocarriera si protegge da questa pioggia di morte. Probabilmente le cose non vanno così bene per i passeggeri della carriera, che ormai è a pochi metri dalla barricata. Ad un tratto senti un rumore spaventoso, la carriera che ha sfondato lo sbarramento, e poco dopo vedi l'autocarriera allungare ancora di più il varco. Il pesante automezzo colpisce di strascico l'automobile e la solleva in aria, passando oltre un mucchio di polvere. Ma una sensazione agghiacciante prende alla schiena, quando ti rendi conto che la macchina sollevata ti sta lanciando addosso!

Scegli un albero della Tabella del Destino e scendi in quei ponteggi di Giada e di Intelligenza.

Se il titolo è 0-10, vai al 323.

Se è 11-14, vai al 263.

Se invece è 15 o più, allora vai al 48.

323

Con un urlo straziante l'andrea cade a terra ferocemente, così puoi un possente colpo del tuo meraviglioso machete (3).

Seguilo nel foglio "Armi" del Registro d'Armi.

Ti guardi in giro per esaminare la strada e scopri che hai solo due possibilità di fuga: in direzione sud lungo

la strada principale, verso dove hai lasciato la tua auto, oppure verso nord, nel dedalo di vicine che si sviluppa intorno al centro commerciale.

Se vuoi andare a sud, vai al 106.

Se invece vuoi andare a nord, vai al 313.



219

Quando immediatamente vedi il cochino portarti lo sei al posto, fare un paio di passi barcollando e propalar con un urlo straziante dal tetto dell'edificio all'ulbio sottostante. Lo costringi per un istante con prima scottell'uscire, ma viene distratto dall'arrivo di una colonna di motocicliste. È il resto della banda, meno di un miglio dal ponte "Forma, voi due!" urla forte. "È ora di andarsene!"

L'autocarriera è riuscita a passare sopra la postfora, e adesso è parcheggiata dall'altra parte del ponte sugli altri veicoli. Razzi dalla fabbrica e corri verso il ponte, e quando arrivi all'altezza di dove è appostata la bomba "lancia la bomba, se no so che ti copro quella!"

Arriva Kato corre via in giri verso l'autostrada, dove si arrivando al resto della banda. Ormai sono vicini, senti di sentire la voce di Kato che ti chiama verso

il ponte. Escala scatta all'avanzata, adesso hanno aperto il fuoco e tra poco le prime mine staranno scoccando i piedi!

«È prima, viene via!» urla Kate, mentre l'aria intorno a lei comincia a scaldarsi.

Somma i punteggi di Revisionista e Agilità. Anziché il tuo punteggio di Revisionista è molto basso e lo score è molto pesante, è consigliabile buttare via qualche oggetto per alleggerirsi e aumentare il punteggio di Agilità.

Se il totale è 11 o meno, vai al 324

Se invece è 12 o più, vai al 290.



290

Il bazooka viene schierato dall'abitacolo e con un solo dito azionato scoppia nella nuvola di polvere sollevata dai tuoi pneumatici. Ti sei appena sbarazzato di un pericolo quando subito un altro si profila all'orizzonte. Il ferace combattimento ti ha distrutto e non funzionerà a riprendere il controllo della spina, ma è troppo tardi: sei dipendente ad una velocità spaventosa come un'ambulanza capovolta.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e scorri il tuo punteggio di Guida.

Se il totale è 3-5, vai al 345

Se invece è 6 o più, vai al 52

281

Un raggio di particelle continua di metri il percorso imperioso dei detriti dell'esplosione. Forse i veicoli sono riusciti a sfuggirgli? Un controllo veloce ma preciso eseguito da Calico ti mostrerà i danni sono solamente superficiali. Il gruppo esale rapidamente a fine della carriera e dopo pochi minuti riprenderà il raggio allontanandosi da Colorado City. La forma di prova è la tua stessa adesso una serie terribile: devi per una ragione d'acqua almeno perché 3 punti di sicurezza.

Stai procedendo da non molto quando all'improvviso si profilano un gruppo di edifici in rovina, insieme a un'atmosfera calda e opprimente. Un'indicazione finale segnala che stai entrando nell'abitato di Newbrook.

Somma i tuoi punteggi di Revisionista e Intelligenza.

Se il totale è 20 o meno, vai al 367

Se invece 21 o più, vai al 238

238

Il motore silenziosamente e non parecchie cose preoccupa. Quei cani sono più grandi dei normali abruzzesi, grigio-nera, sono fuggiti da un'ordita nera fuori di così fino a terra. Il loro padrone invece sono due cani spaventosamente magri, che sembrano quasi solo i loro volti sono incredibilmente pallidi, nonostante il sole cocente che dardeggia implacabile in tutto il giorno.

Il tuo prossimo obiettivo è ripulire il loro territorio, prima di tornare al convoglio. Ma hai appena fatto

possi passò quando senti un corpo sbaleto che ti ha subitaneamente la testa sollevata, se ti ha preso a un'altra senza darti te?

Se possiedi cibo sufficiente per tre razze, vai al 133

Altrimenti vai al 312

131

Imbocca la carabina, tira indietro l'otturatore e accendi la cartuccia. Poi togli la sicura e appoggi la canna sull'ancilustano dell'auto per mirare con più precisione. A questa distanza il bersaglio appare molto piccolo, ma ciò non ti preoccupa. Con quest'arma sei abituato a colpire anche bersagli molto più lontani.

Scegli un numero della Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Miss, poi decida quale colpo vuoi sparare (ammesso uno, massimo quattro). Per ogni colpo sottratti da uno il risultato precedente.

Se il totale è 7 o meno, vai al 144

Se invece è 8 o più, vai al 98

134

Con un sospiro di sollievo prendi una fiala di cura dalla cassetta del pronto soccorso, e ti metti di leggere, evitando di non perdere altri preziosi. Il dolore svanisce lentamente, ma l'arredolo ti provoca un fastidio di nausea e violento vomito di vomito. Per fortuna, prima di Barontona. Lentamente gli effetti collaterali del mare scompaiono, ma ti senti ancora molto debole.

Ora bere tranquillizzante 2 tazze di acqua (alternando ogni 5 punti di Barontona) prima di recarti in auto e unirti al convoglio.

Vai al 185



135

Il terreno irregolare è illuminato dalla luce della luna piena, ma ben presto l'ombra del monte Wadhuat si allunga sul cratere facendoti cadere in un'oscurità inquietante.

Se hai una torcia colata, vai al 24

Altrimenti vai al 117

136

Alzagli la mano per afferrare la bomba, che però ti scivola e cade sotto di te, in un posto dove non puoi prenderla. Un tremendo bagliore illumina l'incendio, e ti senti scartovacciato in aria. Non hai neanche il tempo di andarci contro di casa tua crollando, perché la morte ti ha colto sull'istante al 33.

La tua missione è finita.

139

Guardi altre la macchina e non un belgiere parte dalla curva dell'arma dell'investimento. Ti abbassa la mano per evitare il colpo mortale e dopo alcuni secondi torna in silenzio da lombo. Allora la testa e non un ligam. Vediamo, ma non nel vano della finestra, si aggrando il carattere senza mai.

Se sei una persona, vai al 85

Se sei un altro, vai al 133

Se sei un fucile, vai al 24

Se sei un cane, vai al 48

138

Uti si tuo amico di allontanarsi dal finestrino, proprio nel momento in cui il fucile lascia la macchina bomba. C'è una faga disordinata, nel disordine nostro di sfuggire a una morte sicura. Uti dispone a riallacciarsi nelle macchie, ma un numero ben aggiustato entra la tua situazione: il telefono di voti non? Una rampa di luce accende la tua mano verso il finestrino e cade in mezzo alla casa della camera.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino:

Se il numero scelto è 0-2, vai al 79

Se invece è 3-8, vai al 197

139

All'idea di cosa può succedere impallidisce violentemente, ed il capo infuso scende bell'ardore quando non il rappresentante di pace che si convolge il viso. Fu un grande imperatore all'istante e si allontanò sulla via del Hollywoodiana.

Il resto della vita continua la sua danza per quasi un ora, per la gente si allontana per prepararsi al rito sacrificale. Però, durante questa estenuante e terribile notte, un muscolo liberarsi una mano, e allora arriva il scagliare furiosamente a lancia che tempo stesso lo stesso.

Se hai una sega flessibile, vai al 105.

Se hai un razzo di separazione, vai al 13

Altrimenti vai al 85

140

Se hai una vaso contenitori simile, e anche se ti accennano un molto sospeso. Come una quota sostenitori si sono infatti ancora tutto il resto a stato sedeggiato e disarmato dalle bande di ricattatori? Non la stessa intenzione di aprir qualcosa che può essere delle cose che chiacchie d'acqua o addormentati. Decide quindi di allontanarsi da questo scenario e di tornare al consiglio.

Vai al 144

141

Entri ad afferrargli il polso, ma lui colto di male i colpi e non ce la fa a mantenere la presa. Il capo allora si libera facilmente e con un solo sommario sfugga il posto. Un dolore insopportabile ti attanaglia a muscoli, per venire quasi subito sostituito da un altro quasi pacifico. L'ultima cosa che ricordi è lo sguardo fisso, da vincitore, del tuo potente avversario.

Concludi così il tuo viaggio, le pare a un istante comandi.



Fig. 178 sul suo nome non qualcosa nel caso di fronte. È un boudoir

La veduta si ha momentanea, e rimane a fissare il cielo
 solitario per alcuni minuti. Lentamente ricoperti le for-
 te e messi a rimettersi in piedi, ma scoppi con rabbia
 da tutta radia C/B. È andata completamente distrutta
 mentre ad un altro oggetto della stanza. Ricorda di
 qualcuno dal Regno d'Assiria

Adesso si può in grado di rimettersi in stato: resta la
 stampa e sorregge un numero della Tabella del Destino,
 ricordando a loro passaggio di Agrippa e Oroscuro

Se il totale è 30 o meno, via all'18

Se invece è 11 o più, via al 12

143 (Fig. 179)

Non nell'edificio in natura e lì quanto a una funzione
 nell'intera piazza da cui si controlla via l'anticostrada
 da il ponte: da qui nasce anche a vedere dove si trova
 l'ora che nel mezzo al riparo della macchina sfasciata
 d'incrocio del ponte. L'anticostrada profonda, e senti-
 to durante un'entrata, ma ad un tratto ecco scomparire
 prima banditi: sono due, a bordo di un sedoce. Una
 veduta con sopra dipinta una testa di leone ovattato
 all'antenna dentro il sedile posteriore, mentre sul
 cruscotto è montata una piccola ventagliatrice.

Appena veduta l'anticostrada i banditi aprono il fuo-
 ri, e una raffica di proiettili truccano passa man-
 mano sopra il marciapiede di Kato, tuttavia la sua
 vista sembra in grado di curare senza troppi pro-
 blemi, e una cosa che sta imbarazzando la sua curabilità.
 Aggiunge la sua anima al disordine della figura e
 scorge il sedoce, che si sta dirigendo verso il ponte.
 Qui per sparare quando senti una detonazione: i vetri

il conducente regrepa il volante con le mani. Kate non avrebbe colpito, e ora il veicolo sfredda senza controllo e dopo una folle corsa va a schiantarsi contro un edificio, uccidendosene all'istante. Guardò soddisfatta i rottami in fiamme, quando ad un tratto una qualcosa che si muove sul tetto di un edificio da fianco. È un altro bandito, completamente vestito di pelle nera e con il volto coperto da un casco con la visiera abbassata. Adesso si è fermato, ha imbarcato un fucile automatico e si prepara a sparare: non c'è altro che farlo uccidere. Kate?

Se hai con te una pistola, vai al 124

Se hai un mitra, vai al 2

Se hai una carabina, vai al 145

Se invece hai un fucile, vai al 214

244

Aspetti che l'uomo sia per salire per frenare violentemente e stare a guardare le mani. Il bandito anticipa la sua mossa e frena bruscamente facendo sfrecciare violentemente il veicolo in mezzo alla strada. Un reazione così improvvisa sconvolge il povero passeggero in aria e lo manda a sbattere contro il cofano posteriore della sua auto con un terribile urto. La sua impetuosità e controllo i suoi movimenti nelle sporcizie, lo ritrovano. In fondo lo ha trattenuto, anche pesantemente sulla strada mentre accelera per allontanarsi il più presto possibile. Gli altri motociclisti perdono interesse all'inseguimento e ben presto se ne vanno. Ma prima di tornare in città si fermano una volta di più, accompagnati da alcuni colpi in aria.

Vai al 196

245

Improvvisamente non ha riportato alcun grido, sono semplici esclamazioni causate dall'urto della strada con il contatto con i cuscinetti del suo fucile che avviene. Ti controlli con estrema attenzione ogni parte del corpo, cercando di riportare tutti i pezzi di te alla bisogna con la stessa calma.

Vai al 50

246

La tua calma e compostezza ti fanno più per la discesa, all'improvviso tentativo di salvare la tua anima. Appena appoggi la spanda sfrutti la velocità della rincorsa e tuffi in acqua, raggiungendo Kate in poche braccia. La povera ragazza, in preda al panico, si sta agitando disperatamente e devi fare non poca fatica per tenerla e trascinarla a riva. Completamente estenuato accendi una sigaretta all'altra sulla spanda del lago.

Vai al 308

247

"Sembra per sogno!" esulta Claire in risposta, e spara in colpo in aria con la sua vecchia Colt per dire più alta alle sue parole. Nel frattempo cerca di capire quali sono realmente i vostri avversari: sono tre motociclisti, ma tentano di distruggere tre motociclette "giusto-buffando" montati senza-compagni. "Arrivano al massimo in sal".

Il vostro gruppo è rimasto molto impressionato, e soprattutto i bambini hanno perso paura per gli spari di James e Harvey Harlan, che non chiamano ufficialmente Hammer Harlan, secondo di capo della

centro e vi raggiungono con i piedi in mano. Poi con rapidità: un punto! zio Jonas, Kate e Hamer coprono le spalle a te e a Carter mentre correte e agitate i bandoli per prenderla alle spalle. Forse è un po' troppo rischioso, ma dovete tentare! Dovete liberarvi da questa tagliagole prima che torni il resto della banda.

Se hai un fucile, vai al 37

Altrimenti vai al 288



248

Ti lasci cadere a terra e ti nascondi dietro alla macchina. Non cerchi a capire cosa sta succedendo, ma aspetti che la vettura oltre il colosso senti un altro sparo e batti di nuovo giù per non essere colpito, ma questa volta per fortuna sei riuscito a vedere da dove è partito il colpo. Il bandito è nascosto dietro la porta di metallo, sull'altro lato della strada. Accanto all'edificio sono parcheggiate due auto, e questo vuol dire che il tuo avversario non è solo.

Se possiedi una radio C.B., vai al 116

Altrimenti vai al 99

249

Enter la casa e nascondere il cadavere nel bagagliaio, poi torna a finire il tuo lavoro. Nel frattempo dai un'occhiata in giro nel van edificio e trovi una vecchia lampada stentata che sarà utilissima per trasportare il povero pezzo di ricambio. Quando Carter ha finito, salisci al pianotop nella botte e insieme vi dirigete verso l'uscita dalla cittadina. La strada fugga da Screen sarà lunga e difficile, soprattutto a causa del peso che avete trasportato dietro. Procedendo con estrema cautela riuscite ad evitare tutte le pattuglie di Skatki: al suo arrivo le ore passano veloci: riuscite ad arrivare al convegno appena per il mezzogiorno del giorno dopo!

Vai al 196

250

Ti avvicini velocemente, ma l'appuntito Mervick sfiora un affilato coltello da caccia e ti si innesta contro.

Impeccando nel raggiungimento il bandito cerca di colpirti alla gola, ma con una mossa veloce riesci ad evitare il bersa. Il Mervick non muove facilmente e si lascia di nuovo all'attacco.

Wahoo!

Combattimento 17

Risultato 25

Se vinci il combattimento, vai al 288

251

Improvvisamente viene rotto da Long John. Non ancora finito, Mark! urla. "Ce ne sono molti altri

nascondi chissà dove?" Vengono sparati due colpi: conferma di quanto fu appena detto al tuo amico "Se senti?" continua ad urlare Luke. "Non farti sorprendere alle spalle!" Preoccupa la presenza di qualcuno, oppure qualcosa, che si sta muovendo alla tua destra: taglia edifici in corsa. Stanno cercando di circondarti per eliminarvi con tutto comodo. Se vuoi uscire via da questa maledetta situazione ti conviene correre in un'angolo più riparo.

Se vuoi tentare di correre verso il negozio, vai al 126.

Se invece decidi di salire di nuovo in macchina per appoggiarti lungo la via principale, vai al 142.

253

Una violenta raffica di vento ti spinge a sei faccende: rincorrere per pericoli vicini. Ti senti un attimo felice e cerchi di esultare in costume rosso. Cuius pro chiedi gli anni e cominciala con la appena sentita. Come risposta al tuo amico ti dice di probabilmente hai sentito l'aria della bufera, e che il meglio comunque la tua che. Se il vento ti farà meno forte ti consiglia di coprendo sopra e di rimanere al buio. Ma appena chiuso la comunicazione quasi senti ancora la debole voce della piccola Maria, quasi vola sei sicuro che non è la bufera e corra via con le tue forze di individuare la sua posizione.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Intelligenza.

Se il totale è 10 o meno, vai al 47.

Se invece è 11 o più, vai al 199.

253

Ti conviene rassicurare la tua motocicletta, "Sì" ti consiglia Pop Dwell. "Nel caso tu debba tornare perché ti sei accorto dei guai". Smentisci: sei 155 megahertz" lo interrompe Cuius. "Ci sarà sempre qualcuno da te in ascolto mentre sei in movimento".

Accendi l'apparecchio e controlla l'efficienza dello scatto: sei pronto di partire.

Sei fortunato, ragazzi?" ti suggerisce l'aria mentre ascolta per l'ultima volta il tuo equipaggiamento ed ora il motore. "Non correre rischi inutili. Hai capito?"

Con un ampio gesto del braccio saluta i tuoi amici e li distacca velocemente dal convoglio lungo la superstrada che conduce a Miami Wells.

Vai al 225.

254

Se sei solo compagno di allenamento dal frattempo senti ancora il tuo potente G-12 e prendi da mare il tuo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Mente.

Se il totale è 8 o meno, vai al 348.

Se invece è 9 o più, vai al 362.

255

La pesante porta d'acciaio sembra essere chiusa da un sistema elettronico. Forse si è bloccato in sequenza.

ta tutto il tempo di libertà completamente delle uole che ancora li intravano legati al totem. Il capo indiano si diventa lentamente inondo sempre in mano l'al filata pagiale. E come se fosse solo i suoi folli omia sono completamente spogliati dalle loro in-
ne

"Hong sarà soddisfatto?" urla il capo indiano, e lo avventa contro cercando di colpire al cuore

Capo Driveler

Combattenti 17

Revisione 28

Se vince il combattimento, via al 136

289

"Non te ne pentirà" esultano cioncamento mentre si a ricogliere i suoi pochi averi. Ruggire dopo alcuni istanti dal fondo della caverna con un piccolo corno ornato sulle spalle, ed insieme vi raccomandano per il ripido sentiero verso valle. Mentre scendete il tuo nuovo amico ti racconta che Strava è la prima città che incontrerai viaggiando verso ovest, e che partirai "Giorno X". E c'era un'enorme officina-dispensa dove venivano riparati carri e cannon. Quello è l'unico posto dove c'è ancora qualche possibilità di trovare il pezzo che cerchi.

Il tuo arrivo al convoglio non è stato accolto con entusiasmo. Mountain Goat non risulta molto simpatico, e soprattutto le donne non apprezzano per nulla l'idea di fare il viaggio in carriera con un uomo pericoloso e pedoculoso. Non fanno alcuna attenzione di ascoltarti, ma quando finalmente riesci a coprire la loro sfilza, e a spargere in che modo lo strano eroe

può essere utile alla comunità, allora taccono e ti lasciano interrompere.

"Però questo deposito?" chiede Carter.

"La serve a sei miglia da qui" replica Mountain Goat spiegando.

"Basta!" Alle prime luci dell'alba Madi si condurrà lì a tu per tu a localizzare il posto.

"Va bene" replica l'indiano con voce ostile. Prima poi cado di doverne dare qualcun'altro.

Via al 189



189

Cerca disperatamente di evitare i colpi, ma non riesci a muoverti abbastanza velocemente. Tre proiettili se ne a colpiscono ferendoti mortalmente. Una strana esplosione sottomarina fa finta, ma non è che un'illusione della quale non esiste ritorno.

La tua delle di maciata termina tragicamente qui, nei pressi del lago di Sweetwater.

Il bandito si fa saltar via la pistola con un calcio, impedisce cosare la risposta (accorda di cancellare la pistola dal tuo foglio delle Armi) e cosola disperatamente il coltello da cucina mentre il nemico si prepara a balzare sul sedile accanto al tuo.

Brown

Combattività 13

Risistenza 16

Durante il combattimento devi assolutamente mantenere il controllo della spada con la mano destra: riduci la tua Combattività di 4 punti.

Se vinci ed il combattimento è durato quattro scatti o meno, vai al 187.

Se invece il combattimento è durato cinque scatti o più, vai al 134.

264

Ti abbasso istantaneamente, e la tua reazione è solo di alzare il cuore colpir-daq-que: proiettili micidiali improvvisamente un urlo fa cosare la sparatoria. Alti con molta cautela la testa oltre il davanzale e vedi il bandito cadere dal parapetto e schiantarsi sul marciapiede. Alti una mano in segno di ringraziamento verso Kate, e la tua amica risponde al saluto alzando la cartolina.

Dopo alcuni minuti una lunga colonna di fumo, il rito del clan, si profila all'orizzonte, a meno di un miglio dal ponte. "Forse, voi due?" urla Carter. "È ora di andarsene!"

L'autostrada è nascosta a capotreno senza dare la piattaforma, e adesso è parcheggiata in un angolo con

gli altri veicoli, all'altro lato del ponte. Eati della polizia di corsa e quando raggiunge la postazione dell'autostrada Kate le urla quasi senza fiato: "Inseguono il lombo... se rimangono qui e ti copre le spalle!"

Prendi ad osservare nervosamente i banditi e le loro polverine: molto più in là lungo l'autostrada, mentre pare di sentire il segnale di Kate che annuncia che la polizia è pronta. Avuti i secondi contatti i primi banditi stanno arrivando e tra poco attraverseranno il ponte. Inseguono e sparano con i loro potenti mitra e dopo la corsa diventa un vero inferno. "È pronto?" urla Kate mentre si precipita di corsa dall'altra parte del ponte.

Arriva il passaggio di Resistenza ed Agilità, Antonio! è il tuo passaggio di Resistenza è molto basso e le mani molto pesanti e consigliabile buttare via alcuni oggetti per alleggerirti ed aumentare il passaggio di Agilità.

Se il totale è 11 o meno, vai al 134.

Se invece è 12 o più, vai al 268.

268

Carri fulminei la tua Resistenza 90 dal fodero, tagli la strada in punti contro il capotreno. Cerchi di manovrare la fronte, rapidamente in mezzo a quei due occhi sciagurati ed incerti di sangue. Premi il grilletto, ma il rivale ti fa deviare il tuo e lo colpisce alla gola. Il tuo cade pesantemente a terra, mortalmente ferito, gli altri continuano ad avanzare minacciosi. Oltretutto con addirittura il cadavere del loro capo e si fanno preparando a salire addosso.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommati al tuo punteggio di Mira. Devi decidere quale tipo vuoi: partire in rimonta-cari-jettando un colpo, o un solo colpo. Per ogni colpo sparato aumenti un punto il precedente risultato.

Se il totale è 30 o meno, vai al 64.

Se invece è 31 o più, vai al 69.

262

Riesci a muoverti a fatica, ma sei più che mai deciso ad impedire a quei maledetti banditi di rapire Kai, anche se i lancinanti dolori delle ferite ti paralizzeranno momentaneamente.

Se possiedi un'arma da fuoco, vai al 63.

Se invece non ne possiedi una oppure non la consideri sufficiente, vai al 258.

263

Sarai violentamente per cercare di evitare quella ragazza di prostitute volanti, ma ti manderà l'urto il sopravvento e verrà scaraventata violentemente contro il tuo amico. Nel frattempo, dopo avere toccato il fianco della tua auto, l'ultima cosa che vedi nel lago. Perdi 4 punti da Resurrezione.

Spedisci dalla violenta botta con il volto sanguinante, anche disorientamento di riprendere il controllo del veicolo, ma parzialmente sbalzando verso destra.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommati al tuo punteggio di Gioia.

Se il totale è 6 o meno, vai al 52.

Se invece è 7 o più, vai al 275.

264

Insistenti, e cascando di fare meno rumore possibile alla la cassa della carabina tra le foglie ed agitate l'aria. Appoggi il calcio contro la guancia e tirare il grilletto per sparare con maggiore precisione, e dopo due secondi premi il grilletto.

Torna a fare punteggio di Mira e Resurrezione.

Se il totale è 7 o meno, vai al 66.

Se invece è 8 o più, vai al 77.

265

Tenta di evitarlo ma resta intralciato dalla ruota anteriore della motocicletta, scivola a terra in preda al tuo dolore. Perdi 4 punti da Resurrezione.

Dopo i denti e resta a scivolare sotto l'aggravamento sismico che causa l'auto possidente. La tua motocicletta del fido sfreccia due locali fighi che si fermano improvvisamente in mezzo al campo e scivolano dalla tua mano. Impagano: lunga pupola e si stagno-dardeggi verso la quercia.

Se decidi di usare un'arma da fuoco per bloccare il tuo attacco, vai al 266.

Se invece decidi di uscire dal nascondiglio e fuggire, vai al 129.

266

Non alla rapidità del tuo attacco: resti a soffrire dal primo locale del sorpreso. Il nemico cade a terra inerte, e prima che riesca a reagire ti avvicini e lo uccidi con un violento colpo alla testa.

È stato un combattimento veloce ma cruento. Ti acciuffa il radice con il dorso della mano e bevisti radice d'acqua (altrimenti perdi 3 punti di Resistenza) prima di risalire in auto e ritornare alla base.

Vai al 185

287

"Cora?" chiede incantato

"Il nano che ha ucciso nel negozio, quello che ha ammazzato Long John, si chiama Slinger" continua con voce sommessa, come se questa nome d'uomo dovesse ricordare qualcosa di feroce

"E allora?" le chiede sconcertato.

"Era il fratello di Mad Dog Macgregor". La sua voce tradisce una profonda inquietudine. "Quando glielo gli raccontammo cosa ti successe a tuo fratello ti assicurò che Mad Dog ci inseguirà fino in capo al mondo. Quel tipo è una preoccupazione, credimi! La cosa non è bene, e non si fermerà davanti a nulla per il fante pagano!"

Vai al 211

288

Stringi i denti e resisti al riparo, dopo avere consigliato di aver tolto la scure. Saccheggia gli ocni per manovrare meglio verso la fionda dell'avversario

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Misi

Se il totale è 9 o meno, vai al 172

Se invece è 10 o più, vai al 25

289

Se con disappunto che i magazzini sono stati saccheggiati recentemente da bande fetiche, nani, elfi e molti altri oggetti pariscono sparpagliati sul terreno, completamente inutilizzabili. Continua a giro e cerca nelle caverne delle montagne, ma dopo una di una colossale ricerca riesci a trovare solamente tre cartacce da 7,62 mm col un metallo (3)

Se decidi di usare questi oggetti modifica il foglio "Misi" a quello "Mazzetta"

Vai al 123



279

Arriva alla testa del convoglio e imbocca la superstrada statale 279. Il viaggio procede lentamente a una del fondo desertico ed arido polare. Il paesaggio che ti circonda è completamente desolato, un'immensa sfilza di colline basse e ciuffi di erba nana. Le cime dei Cielos Pecos e il profilo frastagliato dell'altopiano della Spring Mesa si stagliano all'orizzonte contro un cielo senza nuvole. A mezzogiorno la temperatura ha già raggiunto i 45° centigradi, la velocità del viaggio ed il caldo infuocano ancora a feroce ritmo. Siete costretti da poco nella conca di Cortina che

quando l'autosistema si deve fermare perché il motore si è surriscaldato. Fortunatamente non sono molto lontani dal fiume Salween, ora ridotto ad un manto torbido infido, dove riescono a raccogliere l'acqua sufficiente per riempire il radiatore. (Poi anche con più la sua bionica, perdendo un'unità di plasma sottile.)

La strada si porta verso ovest ed inizia a salire verso l'altopiano, ma quando sono alla periferia di una cittadina chiamata Kung Sui, Carter si fa corso di fermata. "Ci sono sei persone colpite da mazzette ed altre quattro che stanno molto male" borbotta rivolgendosi le fronte importanti di sudore. "Dobbiamo portarle fuori da qui prima che finisca riposare all'angolo".

Sagittario di lui sembra di consigliare a Kung Sui mentre la prosegua per Cross Plains per controllare la città è sicura. Quando sarà di ritorno dal tuo giro di perquisizione le sei più calde del pomeriggio saranno già passate e i tuoi compagni saranno più spinti per continuare il viaggio. Prima di passare per Cross Plains devi fare una razione di acqua almeno per 3 punti di Resistenza. Se non possiedi una confezione di sale, devi ridurre ulteriormente il tuo punteggio di Resistenza di 4 punti a causa dell'eventuale disidratazione.

Vai al 42

371

Dopo due ore di viaggio sfiancante a velocità jettata, raggiungi l'altro spondo del lago. Il fenomeno ora è esattamente quello che avevate immaginato: il bardo che hai visto pochi ore fa faceva parte di un

gruppo di disposti alla ricerca di prove e, di ritorno dalla sua incursione, ha dato l'allarme al resto della tribù. Sono come un branco di squali affamati, e vi sono loro un'ambasciata aspettando che i vostri veicoli arrivino a uno delle loro armi.

Si appena malato le sponde dell'altopiano Lowville questo è bandito marino a ispirare. Una pioggia di sili combatte contro il colosso e i fianchi della sua areo obliquamente e diventa bruciante. Prendi l'arma e inizia fuori dall'abitacolo urlando un avvertimento ai tuoi compagni, recitare come a misericordia oltre il spondo. Carter e Kate ti raggiungono risalendo di loro il pendio, ma ad un tratto scende una volta senza senza causa. "Siamo in più di una dozzina e siamo tutti d'accordo? Non avrete scampo. Come le altre mandrilline, e anche sulle la vita!"

Vai al 347

372

In un terribile sforzo cieco di non cadere sotto le mani delle creature, Ranci finalmente si cala a terra, e ricomincia a arrivare al posto del condottiero più che Carter è impegnato in una furibonda lotta contro un Maverick dai lunghi capelli bruciati il lato del viso e avendo disperatamente di macchia dal viso e di fargli perdere il controllo del veicolo!

Sagittario vede il malvagio molle il suo situazione e si affrettare alla gola.

MTV

Combattimenti 17

Resistenza 25

Se vuoi il combattimento, vai al 78

Evita altre due pattuglie prima di riuscire a pervenire tutto al fondo principale e raggiungere Carter al deposito. Finalmente un punto trasporta il senza senso tra i piedi, presentati tutti e due mentre vi dirigete verso il magazzino. Basso a trovare l'ufficio acquista il computer, ma senza difficoltà non puoi individuare mediante il computer la collocazione esatta del posto di ricambio che state cercando. Ti rendi conto di doverci arrivare in tutti i 1600 scaffali che formano l'intero magazzino.

"Ritornano qui per il resto dei giorni giorni e le cerchiamo scaffali per scaffali" mormora sottovoce.

"Hai l'abitudine di ragionare" risponde Carter pensoso, "mi chiedo di sapere come fare. Seguiami".

La risposta di Carter non ti lascia tranquillo ma segui lungo i corridoi senza frastuono. Obliquamente si parcheggia ed entrano in un'altra zona del magazzino contraddistinta da un cartello:

ZONA 3 MANUTENZIONE VEICOLI MUNICIPALI

Dopo avere cercato in giro finalmente Carter trova quello che state cercando fruscando da alcuni ore: una cornata. "Mark, sono gli occhi bene agguati senza togliere il pannello da quattro settimane. Ma ti vorrei dire, un cerchio di obliquità prima possibile". Romana di guardia alla porta dell'ufficio manovra Carter lavoro silenziosamente sulla vecchia cornata. Tre piccoli trasglossi, una improvvisazione, una questione di tempo più tardi, vedi qualcosa nuovo e ti metti a veicolo parcheggiati in lontano: un altro

si avvicina barcollando e di tanto in tanto sottopone rudemente dalle due botteghe che tiene in mano. Comincia un po' su e giù, e finalmente si allontana quando Carter lascia cadere improvvisamente una delle saglie. L'abruzzese si ferma incerto e si accosta subito per vedere cosa è successo.

"Che si resta" sussurra a Carter, ma il suo intervento arriva troppo tardi. L'uomo vi ha scoperto, ed inizia manovrando frenando le due botteghe come se fossero due ruote. Quando riesce ad individuare la sua posizione sulla sua maldestranza e si prepara ad attaccare.

Checkmate

Combattimenti 14

Risultato 28

Se vuoi il combattimento, vai al 248.



274

hai chiamato verso la tua spalla, e un coltello entra nei tuoi pantaloni, che non senti il solito rimbombare di un martello segreto e sonagli rimbombano tra i tuoi propri e pochi centimetri dai tuoi piedi. Improvvisamente lo colpisci e subito senti un violento dolore al polpaccio sinistro: il martello sorprende la tua gamba e non ha nemmeno il tempo di ucciderti perché

si è già rotto.

Scegli un numero della Tabella del Destino e somma il numero di anni da presto nascorre a tua disposizione.

Se il totale è 11 o meno, vai al 106.

Se invece è 12 o più, vai al 45.



106

La tua reazione è fulminea, e ti chiedi velocemente evitando così di essere colpito. Alcuni secondi più tardi senti un rumore sospeso dietro la spalla. Ti giri e vedi un bandito vicino di pelle, completamente calvo e con degli strani disegni sul volto, che ti corre addosso verso di te impugnando un pugnale affilissimo. Alzi la tua arma, ma prima che tu riesca a sparare l'interrogatorio spara un fulmine e ti affonda per il torso. L'urto è tale che senti che vuoi scartavento e sei senza fiato, ma non hai un attimo da perdere! Devi bloccargli il polso per evitare che ti colpisca con quell'arma micidiale.

Copperhead

Combattimenti 14

Risorse 24

Il tuo attacco ti ha colto di sorpresa, quindi devi combattere a prima due scontri disarmati e poi il passaggio di Combattimenti ridotti di 2 punti. Se sei ancora vivo all'inizio del terzo scontro, puoi avere qualche da caccia.

Se vivi il combattimento, vai al 43.

276

Togli la scure e lanci la granata attraverso la finestra. La scure rimbalza sul pavimento, nel giro di alcuni secondi il tuo fido è andato da zero da poco, che ben presto vengono travolti da un'assordante esplosione seguita da un inquietante silenzio. Aspetti che il tuo scuro ti dia la prima di entrare ad esaminare il locale ed i cadaveri dei tuoi nemici.

Vai al 119



277

Se per chiarezza al cimitero uno dei bossoli vuoti quando senti qualcosa di sospetto ti sovrasta sopra la tua scure. Ti butti sul fianco sinistro e tenti di schivare ma quando noti l'uscita del tetto dell'edificio da due banditi dalla faccia impressionante. La rete cade per un attimo a terra, continuando dove ti trovavi pochi secondi fa.

Il silenzio viene improvvisamente rotto dalle urla udite da una dozzina di scimmiette che sbucano dagli edifici circostanti. Sono armati fino ai denti e stanno cercando di accorchiarsi. L'unica cosa che ti manca, l'ultima adesso è fuggire. Ti muovi in piedi e cominci a correre lungo un vicolo che fianeggia l'ufficio dello sceriffo. I banditi iniziano a sparare a colpi scappi. Il tuo fido è zero, ma ti attende una brutta

surpresa? Ti trovi di fronte ad un vicolo cieco. Non puoi perdere nemmeno un secondo: come un animale ferocissimo rischi di precipitarti verso una via di scorta.

Ma soltanto due possibilità: una scala d'emergenza arrugginata che conduce nell'orto di un enorme magazzino, oppure una porta che entra nello stesso edificio.

Se decidi di salire sul tetto del magazzino, vai al 179.

Se invece decidi di disperarsi verso la porta, vai all'81.



179

Una violenta tempesta ostacola il percorso del ponte, e la macchina comincia a sbilanciarsi pericolosamente, ma grazie alla sua abilità riesci a riprendere il controllo nonostante il delirio insopportabile delle forze. Finosamente riesci a riprendere la tua posizione in coda al corteo.

Vai al 120.

278

Del facile è niente: mezzo partito e due colpi e intormentiscono, ed il locale bombomba puerilmente. L'eventi si spaziano parte del banco: molto vicino a dove ti stai accovacciando è il tuo nemico che si muove lungo la parete. Vieni travolto da una valanga di battaglie e fucilieri, e cerchi di avvicinarsi ad una porta che si trova nel sottosola qualche metro più in là.

Apri la porta: ti trovi un canale.

USCITA DI SICUREZZA USARE SOLO IN CASO DI EMERGENZA

Tieni che questa sia proprio una situazione d'emergenza? Accorri a dritta oretta, mentre ti prepari ad uscire dal nascondiglio per correre verso la porta. Infilare non per inavvertiti sfilati con la mano una disperata appoggiata su uno scaffale sottosolabanco. Non so l'arma è carica ed è pronta a far fuoco.

Se vuoi prenderla, vai al 176.

Altrimenti all'84.

280

Arrivi alla base insieme alla giovane Kait. Juan e José Rodríguez non smettono di ringraziarti per quanto ha fatto per la loro figlia e tutti, in compenso, non farti della vostra giovane e coraggiosa natura. Ma gli ostacolano la stessa volontà. Qui ti trovi e ti chiedi di avvicinarti da nuovo nella tempesta per andare a prendere un po' di provviste per la comu-

"Quasi è il malintenzionato member" alla mente e avvicinati alla caverna. "Credo proprio che ci indichino qui per un paio di giorni. Finchè non siano!" "Sono proprio di noi?" gli risponde cercando di stare il più possibile sul pavimento che chiude la bocca interna dell'altopiano. "De' un'occasione qui!" Un'occasione per riempire l'intera caverna, si spara contro del cibo nuovo! "Malintenzionato! Questa non credeva!" esclama. C'è un momento, comincia a parlare rigori d'aria. "Il calore lo ha fatto fermare. Adesso si dice che lo vedremo brevemente!"

La notizia viene accolta dal gruppo con una incertezza. Riusciti a salvare ben poco e diventare finalmente il cibo, poco meno di una nazione perdersi per persona! "Se non riusciamo a trovare del cibo" sembra un'idea. Ann mentre distribuisce gli altri pezzi di cibo, rivela: "quando qualcuno è Big Spring ancora una volta in pericolo!"

"Adesso abbiamo acqua e sufficiente" ribatte Pop. "Possiamo avere un momento senza cibo, ma nel giro di un giorno torniamo la caccia senza acqua!"

Ai suoi membri del gruppo decide di risparmiare la nazione, se invece decide di mangiarla subito prima di mettere a dormire (un altro cibo nel suo stato di cancellato) tutto il cibo disponibile, compreso le nuove persone, è stato raccolto per essere ridistribuito.

Vai al 176.

266

Un improvviso soffio del sole su un vetro, o qualcosa di metallico, ti avverte della presenza di un

pericolo. Ad un paio di centinaia di metri alla tua sinistra, nel fondo di un altopiano che sembra il lago, c'è una figura accovacciata dietro un albero. Il sole è alto. La gente che si aggira da queste parti non sa niente della città di Fort Worth, e si trova in uno di questi o restano alla disperata ricerca di cibo. Se questo esploratore di l'altopiano fosse il tuo gruppo non rischierebbe a raggiungere Big Spring.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al 184.

Se decidi di inseguire l'esploratore a piedi, vai al 119.

Se invece decidi di ignorare la tua presenza e proseguire la traversata del lago, vai al 279.



282

Il rumore dello sparo ti sorprende e un dolore sordo ti scoppia nella testa. Sei stato colpito in pieno viso da due proiettili da 9 mm ed un po' di tempo fa, mentre la morte ti avvolgeva completamente.

La tua difficile missione termina tragicamente qui, a Goodbook.

Con il volto rosadito di sudore cerca disperatamente tra le file di sasso e mura antiche che hanno la forma del peccato occorso. Ma ben presto la paura si trasforma in panico, quando scopre che non ha nessuna idea di vero santuario. Non può pensare a cosa lo succederà se nei prossimi giorni non sarà in grado di trovarlo? Sarà immediatamente in macchina e allora tutto il consiglio.

Fortunatamente non riesce a trovare neanche una lista di vacanze tra tutti i membri del gruppo, intendamente: Tao Jonas organizza una spedizione nelle città vicine nella speranza di trovare qualche provincia di medicinali, un qualche ospedale o drugstore. Ma ogni ricerca risulta vana!

Questi giorni più tardi cominciano più a essere a casa della febbre e degli squarci maciati, e lentamente così si va come irreversibile.

La tua giovane vita termina tragicamente qui.

Impegna l'intera a raggiungere Sario e il resto del gruppo. Nel frattempo i suoi amici si sono accampati in una collina che sovrasta il letto del Finto Cervò, un completamente isolato. Tao Jonas ha ordinato di disporre a cerchio su cerchio, come sono soliti fare i coloni nel villaggio West alcuni secoli fa, per assicurare una maggiore protezione contro la minaccia di incursioni notturne. Vengono tirati a sorte i turni del turno di guardia e sfortunatamente il primo turno a te. È da poco passata la mezzanotte quando ad un tratto vedi un gruppo di loro che si sta avvicinando a velocità

intensa. Raggiungono il campo in pochissimi minuti: devi dare subito l'allarme!

Quando si avvicinano al campo come un'ondata di belve affamate, o cominciano a girare su cerchio intorno al cerchio sparando su aria. Uno di loro si avvicina con la mano alla tua spalla, e devi batterti a terra per evitare di essere travolto. Sei rimbombato in piedi quando un altro si attacca alle spalle.

Segui un numero dalla Tabella del Destino e comincia il tuo passaggio di Agilità.

Se il totale è 9 o meno, vai al 265.

Se invece è 10 o più, vai al 289.

Nello squarcio retrovisivo vedi che il bandito si sta avvicinando da vicino, mentre il resto del convoglio sta ripartendo e raggiungerti. Il bandito affila la mano con il pugnale da polso ed emette una grida. Lentamente ancora la mano con i denti e si prepara a scaricarla contro la tua spalla. Devi scagionare qualcuno! Prende da colpo il pedale del freno, cercando di mantenere il controllo dell'auto nonostante la frenata brusca. E un istante dopo senti un violento urto contro la parte posteriore del la macchina, mentre il corpo del bandito scivola di tuo parabrezza e finisce sull'asfalto qualche metro più avanti. Uno scoppio soffocato ed un totale pentacchio di fumo sono la minaccia di morte per un altro membro del Lupo di Detroit.

Vai al 122.



fig. 10 Sono due donne dell'arte selvaggia, armate di arco e

286 (fig. 15)

coltello correndo su per le scale: ma ha appena raggiunto il pianerottolo quando si trova di fronte a due donne dall'aspetto selvaggio, armate di archi e coltelli. Si fermano con uno sguardo inferocito: non hanno alcuna intenzione di lasciarsi sfuggire una buona occasione per combattere! Emettendo un grido raccapricciante le si avvicina contro.

Lapycin

Combattività 12

Resistenza 11

Catrup

Combattività 11

Resistenza 20

Si affrontano tutte e due a turno. Il loro attacco è così improvviso e violento che sfortunatamente non puoi ad avere un'arma da fuoco.

Se vinci entrambi i combattimenti complessivamente sei sotto scorta o meno, vai al 3.

Se il combattimento si prolunga per otto scontri o più vai al 316.

287

Una di voi si volta e sciamano con la mano sinistra mentre con l'altra estrae dal fodero la tua Beretta semiautomatica e toglie la sicura. Stai attraversando la porta blindata ed il fondo stradale è sempre più scosceso. Devi assolutamente tenere alla guida e non puoi darti. Senza accennare girare lo sguardo appoggi la schiena sulla spalla sinistra e prezza il gomitolo nella speranza di colpire il bersaglio.

Prendi un numero dalla Tabella del Destino e aggiungilo alla somma dei tuoi punteggi di Mira ed Inaffie-

giunta. Per ogni proscritto che decide di sparare senza la di un punto il totale. Ricorda però di esercitarti nel foglio della Arma.

Se al totale è 13 o meno, vai al 289

Se invece è 14 o più, vai al 124



288

Il romboo ascendente di un centinaio di moto radunha nell'area mentre a Leone di Detroit entrano a Colorado-City "Ti conviene prendere quattro" mentre Kazi mentre ti porge una cartolina trovata poco fa. "Pare che ne avrei bisogno molto presto" Ama l'ammiratore a posto un colpo in camera: un più ha altri due cartacce da 7,62 mm nel cassetto. Ricorda di registrarle tutte e tre nel foglio "Mancanza" del Registro d'Arma, una in camera e le altre due nel cassetto.

"Devi tenerla a bada fino a quando non riesco a portar questa cartolina dall'altra parte" urla Connor, mentre le due come disperato allo zoo Jonas che sta cercando di mantenere in equilibrio la pesante motocicletta. Ti

vedi stringere lo stomaco alla vista della postadonna che balzetta sotto il peso del veicolo.

"Farò il possibile?" gli risponde, prima di girarsi per seguire Kazi mentre salpa verso l'amboscata del ponte.

Seguono l'aspirante del ponte sono due persone blasonate che possono servire allo scopo: la prima è una fabbrica e lei passa nel fondo dell'autoscuola, mentre l'altra è la cucina arrugginita di un'auto sporca vicino all'imboccatura del ponte.

Se vuoi nasconderti dentro l'auto, vai al 302

Se invece decidi di nasconderti dentro la fabbrica, vai al 243



289

La tua promessa di riflettere si salva dal feroce sotto le mani della moto. Cadi pesantemente a terra ma cerchi di rotolare sotto l'autoscuola per metterti in salvo dalla luce tremola del Faro rosso a vedere che due motociclisti si formano a sinistra già dalle moto impinguando coltella all'attacco. Si stanno dirigendo con poco successo verso la corrente.

Se vuoi ribellarsi con un'arma e sparare contro i motociclisti, vai al 286

Se invece hai in mente di cercarli di ostacolare il loro passo, vai al 129

Italo folgorato l'avanti, riuscendo ad evitare la raffica mortale. Ti valti di scatto e senti che l'avversario viene disperatamente di spunto ancora, ma l'arma non funziona! ha finito le munizioni!

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al 131

Se invece non ne possiedi una oppure non hai provato a caricarla, vai al 256

Sei appena riuscito ad abbattere il primo cane, quando il secondo si fa avanti e si prepara a saltarti addosso.

Cane silenzioso II

Combattività 14

Resistenza 28

Se vinci il combattimento, vai al 113



Non hai un attimo da perdere! Impugna l'arma proprio nel momento in cui la bomba Molotov viene lanciata.

Se sei una pistola, vai al 165

Se sei un fucile, vai al 43

Se sei un mitra, vai al 254

Se invece sei un fucile pesante, vai al 159

Scappa velocemente dal tuo rifugio: imbarco l'arma e sento il grilletto. Contemporaneamente la deflagrazione dell'arma avversaria illumina l'interno del carcere, e la stanza di pietra si colpisce alla spalla sinistra. Perdi 2 punti di Resistenza.

Fortunatamente la ferita è superficiale, ma il tuo corpo non è altrettanto fortunato: la tua mano sinistra è a lato un'altra vittima!

Vai al 320



La cella ha un'unica finestra con pesante sbarre d'acciaio: è la sola apertura attraverso cui entra un po' di luce e d'aria. Se sali e guardi sulla parca di legno riuscì a vedere uno stretto vicolo che corre lungo un lato dell'edificio, ma senza mai ad una situazione non cogliere le sbarre non potrei mai pensare di fuggire da qui.

Se ora più tardi senti le sbarre agitate dai tuoi carcerieri collegare lungo il corridoio. Una chiave entra nella serratura e la porta della cella si apre con un lieve accendete: un esagerato vestito di pelle nera, costellato di borchie di metallo, si fa avanti con una mazzetta, fissandosi con occhi storditi di tanto e digrignando i denti.

Sei in marcia per gli Skinhead, sì?" ti chiede accennando con una mano al colore della pistola che gli pende dalla cintura. "Quel maledetto Alcatraz ti ha mandato qui per controllarti, vero?" Un momento poco opportunamente scelto a sorvegliare lungo il corridoio. Hai capito, vogliono il tuo sangue?

"Ho fatto l'aria di uno Skinhead?" chiedi con voce secca.

"Fanne ne" ribatte il tuo carceriere, "ma se non sei uno dei loro, cosa ci fai qui in giro per Alcatraz?"

Una sola parola sbagliata potrebbe costare la tua. Cominci a raccontare una lunga storia, e pian piano senti a contorni il bandito: i suoi scaglionati che in un'esplosione saltano alla disperata ricerca di cibo e dunque. Sei arrivato in città per puro caso e hai deciso di fare un giro per cercare qualcosa da mettere sotto denti. Il capo, che si fa chiamare Manhattan, sembra abbastanza convinto della tua storia e ti invita ad unire ai suoi Kuchars. Non sai bene cosa fare, ma senti l'invito della speranza che una volta uscito di lì riuscirà a trovare un modo per scappare.

"Bene bene!" ribatte Manhattan. Cominci a raccontare la tua decisione e senti di dire tutto in proporzioni per il "Rice"/"Cosa? questo "Rice"? chiedi incerto.

"Devi guadagnare l'ammissione alla nostra banda" ribatte guardandoti fisso negli occhi e dignitoso e duro. "Devi provare che sei degno di noi".

Entri insieme a posto il tassatore ed in pochi minuti sei sotto di nuovo a fondo della corrente. Come tale voti per partire per Weatherford.

Il pomeriggio trascorre tranquillamente, e verso sera a luce del tramonto di una tempesta soffocata il paesaggio. In lontananza vedi l'aspettativa sugli orizzonti un'alternanza tesa, verso le alte coste dell'Edward Plaines. La vista è rassicurante e cerchi di rilassarti, senza pensare ai pericoli che hai superato oggi o quelli che incontrerai in futuro.

Un'ora più tardi Weatherford si delinea all'ora scura, tu fermi il consiglio. Hai fame e devi assolutamente mangiare qualcosa, altrimenti perdi 3 punti di resistenza. Nonostante gli inconvenienti ed i ritardi segui il tragitto il consiglio sta procedendo più veloce del previsto: avete ancora un'ora di luce e decidete di avanzare di poco più fino ai crudi, dove trascorrerete la notte.

La mattina della corsa quando improvvisamente Popwell chiama tutti nella camera. Ha inventato un messaggio radio ed è emozionatissimo. "Ascolta!" allora porgevi il caffè. La trasmissione è disturbata da frequenti scarche elettrostatiche ma riesce a togliere un segnale molto debole, ripetuto incessantemente: "Radio K.L.F.M. Mineral Wells... Radio K.L.F.M. Mineral Wells."

Ma è una città che si trova a ventiquattro miglia a sud-ovest da qui" esclama Carter guardandosi la testa.

Ma è dove dovremmo andare, ma potremmo darvi il vecchio?

Se ti offre volontario per andare a Miami Webb controllare l'origine del messaggio radio, vai al 74.

Se invece decidi di ignorare il messaggio, e sostieni che il convoglio deve continuare per l'autonomia petrolifera, vai al 83.

296

La pallottola sibilava nell'aria, e convulsionò la fascetta della cerniera con un rumore agghiacciante. Nella posizione in cui si trovava il convoglio è un bersaglio veramente invitante per le bande della città. Sei preoccupato per l'incolumità dell'intero gruppo: c'è decisamente un percorso più sicuro, e hai preso treve una spinta di raffica sulla tua destra. È il poco ideale! Fai deviare il convoglio e riesci ad allontanarti da Westbrook senza grossi danni. Adesso puoi continuare il vostro viaggio sull'autostrada.

Vai al 347.

297

Kate sta guardando attentamente un foglio che le elenca da sotto il sedile. È grande come una toglia ed è ricoperto da una peltroia di plastica nera, e su un fianco vede attaccate un timer ed una chavetta.

"Perfetto, adesso abbiamo anche un bel pesante per le fucile d'artiglieria!" esclama la tua amica porpendo il foglio.

"Cos'è?" chiede incuriosito.

"Un paio di chili di esplosivo militare Zen zero... e ne abbiamo a sufficienza per fare un buco grande come quello lago".

Ma lascia del pesante?" esclama leggermente preoccupato.

Sei preoccupato, non è rischioso maneggiarlo? Invece togliendo il foglio dalle tue mani incassando una nota questa roba dai Luoni in Oklahoma. È efficace come l'argilla bagnata, solo quando l'aspetti ed inizi il timer... allora boom! Pensi che non è questo gergo. Non si sa mai, potrebbe sempre succedere! Infatti l'esplosivo nel tuo zaino mentre si tumana verso il lago. "Forza, Mark!" esclama per incoraggiarti in fretta, perché quando quell'esplosivo scoppierà dai Luoni a Mud Dog la terra scoppierà tutto a pezzi".

Impigli i container e discese alla base precipitosamente. Quando racconti a ciò Jonas gli esultamenti di alcune ore, fa scattare tutti in carriera e riparte senza indugio il viaggio verso Big Spring.

Vai al 36.

298

Entrava al centro della città con molta cautela. Hai i troi a fine di pelle? Esamina attentamente tutti gli edifici in rovina, alla ricerca di qualche segno di vita. A raggiunge senza problemi l'altro capo della città ma aver visto nulla. Decidi di tornare alla base percorrendo la stessa strada, ma ad un tratto un uovo ti paralizza sul suolo: sono i rumori rombanti di alcuni aerei che compongono il silenzio inquietante. In poche note sbarcano improvvisamente da dietro la collina di legno. I banditi ed i loro inseguitori scoppiano urlando come mietuti sul piede di guerra, ma fino in fondo con una varietà di armi da fu-

arrivata a un anello. La prima volta si sta arruolando, velocitandosi e il passeggero si propizia a salire dentro la sua auto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e tornala al tuo passaggio di Guardia

Se il totale è 8-10, vai al 76

Se invece è 11 o più, vai al 144



299

Ti coperi di velio con la maglietta prima di avvicinarti al mezzo alla fermata. La visibilità è quasi nulla e perciò devi affidarti al tuo senso dell'orientamento per rintracciare la piccola Maria. Chiami ripetutamente il suo nome, ma come unico risposta senti l'ingigantimento ululare del vento.

Un lungo rullo ti condurrà verso un campo di barbabuono sulla parte più esterna del cortile della scuola. In un momento di calata resta a distinguere una piccola draghena sull'ultimo lato del viale: la porta è scadrata e sta sbucando, è senti un fiere sussurro provenire dall'interno del negozio.

Un verso l'entrata, nasce di mietere al rigato che riprenda ad infuocare la bottoni. Un assai si frena di cibo avanzato ti sconvolge lo stomaco, e con un enorme sforzo cerchi di ignorarlo per tornare la tua ricerca. Chiedi di nuovo il nome alla piccola e come risposta senti un debole suono venisse dal retrobottega. Nella penombra ricorri a usare la porta. "Non aver paura, Maria. Sono io, lei!" Cerchi di avere un tono rassicurante, ma improvvisamente ammutolisce. La piccola Maria chiedi se c'è, che invece c'è una mano di topi fucilati che sta ti avvolge. Uscendo di paura ti metti in salvo nel mezzo, mentre l'orda si fionda come freneticamente per il negozio. La maggior parte del branco ti spara a diversi di questo braccaccio hanno una strana predilezione per la carne umana e tu resti arrampicando al balcone nel tentativo di raggiungere le tue gambe.

Topi

Combattibili 13

Resistenza 23

Se vuoi il combattimento, vai al 144

300

Se un rumore ti guida ad una raffica di vento, oppure a una scudiscata, e improvvisamente qualcosa ti avvolge impalmandosi di mazzette. Capisci subito cosa ti succedendo ti fanno presa con un "bano". Cerchi rapidamente di liberarti e di allentare la presa che sta faccendolo la pelle ma un violento strattone ti impedisce a fuggire.

Il serpente ti selvaggiamente cerchi di girarti, e lui in tempo a volare un giovane scolastico a volare verso di te. Sta tirando e avvolgendo la corda per impedirti

ogni tentativo di fuga. È vestito con uniformi di pelle distinte, tutti sterminati, ed al suo volto è dipinto un sorriso di colori vivaci. Tutto ciò lo ricorda come vecchia storia che ti raccontavano i tuoi genitori, dei compagni pollicinosi che contribuivano contro i pollicini. Il giovane arriva in fischio lungo e molle ed improvvisamente la pianta si popola di elefanti nudi e fai, tutti vestiti con costumi identici al suo. Usando come foruncoli ti ballano addosso, ti impedivano delle sue armi (scuolite dal tuo legione d'Azazel) e ne la pentano addosso. Senza darsi conto di spargere la follia ti trascina in mezzo alla gente e ti lga al neon.

Ad un tratto senti avvicinare velocemente le sterzate di un clacson, gli infanti si chiudono improvvisamente al centro e, quando l'auto appare in lontananza tutti si aggranchiano e si prostrano a terra in atteggiamento devoto. Stare a credere ai tuoi occhi?

Vai al 38

391

Il frangere inesorabile del mitra ti disubbidisce nelle tue occhi mentre un dolore insopportabile ti paralizza il torso. Vieni avvolto da una pesante essenza morente cadendo pesantemente a terra, mortalmente ferito.

La tua vita e la tua pericolosa missione terminano tragicamente qui, a Santo

392

i proiettili infrangono il vetro del finestrino colpendo il bandito in pieno torace. Tieni ancora stretta ancora la biongia. Malosov ma non può più lasciarla, il suo

sempre senza vita si schianta sull'asfalto e la bomba sopra avvolgendolo in una nuvola di fumo.

Vai al 188

393

Insieme rispettivamente la spia appartiene ad una banda, momentaneamente è un esploratore degli Azzurri Viperi, guidando dal naufragio a forma di serpente intorno il collo. Negli ultimi mesi ne hai incontrato molti, e mi avevano di saccheggiare l'insediamento GDM a McKenay.

In il cadavere ed inizia a correre, nella mano e nelle altre alla ricerca di oggetti che possano esserti utili lungo il viaggio.

Pericle (con tre colpi da 9 mm)

Pagnolo (2)

Specchio

Due razioni di cibo

Analizzatori sufficienti per un'unità di prima mano

Borraccia

Una razione d'acqua (3,8 litri)

Cinque colpi da 9 mm

Due colpi calibro 12

Canocchiale

Se decidi di usare qualche oggetto ricorda di modificarli in il *Regione d'Azazel*.

Per ritornare al consiglio e continuare la narrazione vai al 188.



(Fig. 14) Il mio vecchio amico, reame di amore per sempre.

Prima di uscire nella bufera dimenticate i vostri apparecchi nella stessa frequenza per mantenervi sempre a contatto radio. Se invece capitate il caso di una frequenza differente, così potrete usare il vostro apparecchio come punto di riferimento per ritrovare più facilmente la base.

Desidero di perfezionare l'intera cosa per aumentare le possibilità di ritrovare la parola Mente, comunque la coscienza dell'edilizia ha impedito a Mente di dirigersi verso sud. Vi riassungono tre direzioni?

Se vuoi andare verso nord, vai al 109

Se vuoi andare verso ovest, vai al 279

Se invece decida di andare verso est, vai al 125

305 (Fig. 15)

Un vecchio decrepito sta seduto a gambe stirate sotto un molto lontano dal fuoco. È vestito solo da stracci parcellati e accovacciato di rado e sta mormorando le orazioni con una chiara di loro arrugginito. La scena è inquietante: il vecchio continua a mormorare tra i denti qualcosa che non riesce a capire. Ti avvicini lentamente ed il rumore dei tuoi passi lo distrae dai suoi pensieri. Alza lo sguardo e ti guarda con aria placida. In un attimo non lo prescinque istantaneamente.

"Ma vieni a votare fare all'orizzonti" borbotta con un sorriso cupido sulle labbra. "Ma sono detto un votante a dare visita e mi conviene preparare una cena per abitata per accoglierli come si deve?" Continua a mormorare le linee rivolando di tanto in tanto il cadavere intarsiato di un enorme topo. Lo alza sog-

glione ed entusiasta, come se ti volesse offrire una succulenta frittata. La sola cosa da toccare una porchetta del genere la mangia. Riflettì rapidamente sui possibili rischi, avere molta fame.

«Avere fatto qualcosa, eh, ragazzo?» ti chiede indicando il carteggio fermo sull'automobile. «Qual è il problema? Non si può mai dire, potrei assaggi d'altro. Io certo non sono i primi che sono passati sotto le cure pregresse del vecchio Mountain Goat».

Anche se ti sembra di perdere del tempo prezioso, racconti la tua storia al vecchio e rimetti. Quando hai finito il vecchio sorride enigmatico e ti tocca il naso con un dito unto di grasso di topo: «Io so dove poter trovare il pezzo di montagna per aggiustare quel rotame!» esclama con una compiacenza.

«Dove?» gli chiedi brucato.

«Se mi porti via con te, ti dico dove. È un buon affare, vero?»

Se accetta la tua proposta, vai al 237

Altrimenti vai al 139

306

Ti butti a terra fortunatamente i tuoi riflessi sono velocissimi e così ti salvi da una morte sicura. Devi deluderti con tutte le tue forze balzandogli addosso e cercando di mettergli un'occhiata prima che riesca a ritirarsi nella pozzola.

Belardo

Combattività 14

Resistenza 36

Almeno di 2 punti la tua Combattività per l'insistenza del combattimento perché hai reagito tempestivamente al suo attacco.

Se vinci il combattimento, vai al 119

307

Il barto a terra affermando la prima arma che ti capita intorno. Ti metti al riparo della spedercolando un attacco e ti nascondi dietro il collo del mostro. La spada è di nuovo sprofondata nel niente. Il sangue si sta spartendo le tempie ma cerchi di concentrarti però il tuo avversario si muove inavvertitamente facendo qualche rumore.

«Un dragone!» urla Long Joka, ma la tua esclamazione attira l'attenzione del vecchio nascosto nell'altare di legno.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al 177

Altrimenti vai al 251

308

Appoggi la testa della pistola nel fianco della carcassa dell'uso ed aspetti con il fiato sospeso. Quando il braccio si muove come una agguata la senti e sollevi il tuo.

Segui la manovra della Tabella del Destino e comandi una paraggio di birra.

Se il totale è 14 o meno, vai al 172

Se invece è 15 o più, vai al 23

Lo stesso gruppo si sta avvicinando, e parecchie cose preoccupanti attirano la tua attenzione. I cani, ad esempio, sono molto più grandi dei comuni albanesi e dalle loro bocche colano fango e terra delle tane dove si ripugnano. Il loro padrone hanno un aspetto malizioso e trasandato, la loro carnagione è spettrale anche se il sole in queste zone piomba forte?

I due sconosciuti alzano lentamente lo sguardo, e quando li vedi sbocciare i guanti e non vuoi mai e azziano intanto le felve.

Se possiedi un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al 107.

Se non hai nessun tipo di arma oppure non vuoi usarla, vai al 14.



Tagli la sacca e controlla che l'arma sia carica. Infil la carica tra il fagiolo e con molta cura prendi la mira contro il bandito.

Sorrena i tuoi compagni di Mare e Resistenza.

Se il totale è 11 o meno, vai al 96.

Se il totale è 12 o più, vai al 42.

Ti accovacci sotto la finestra e intendi ad ascoltare le voci dei due scostati all'incirca del fast-food. C'è una che te sta ancora, nascosto dietro l'auto: ma non sono sicuri se sono riusciti a farti. Sicuramente un attacco a sorpresa potrebbe risolvere la tua situazione?

Se vuoi restare nel fast-food dalla porta posteriore, vai al 24.

Se invece vuoi restare dalla porta principale, vai al 203.



Dopo una rapida consultazione con uno Jonas e gli altri, si decide che l'intero gruppo rimanga ad aspettare alle scimmie mentre si capori il ponte presso Lakeland Village.

Il percorso fino al ponte è molto breve, e con alcune felve così che il luogo è completamente disabitato. Ma le tue speranze di attraversare il fiume Trinity risultano quando scopi che il ponte non esiste più.

Non più ritornando alla base quando vedi in mezzo ad una montagna di macerie una cornata capotonda. È sicura alla vostra?

Se vuoi vederla da vicino, vai al 85.

Se invece decidi di non perdere altro tempo e vuoi tornare subito alla base, vai al 124.



313 (fig. 17)

Desse ad appoggiare rotante i piedi sul pendolino e ad afferrare il corrimano: un questo modo non c'è il rischio di cadere? Risale a sinistra e pochi secondi e li avvicina al posto del conducente, dove Carter li impara in una quindicina di secondi con un Mavrochi che sta cercando di inghiottire il controllo del veicolo.

Il bandito si ha visto: lascia Carter e si fa proprio adesso cercando di afferrare alla gola.

MTV

Combattività 17

Risposta 25

Se vince il combattimento, via al 78

314

Il bandito cade rovesciandosi le mani sulla faccia. Anche il maresciallo galese (3) con cui si difendeva nel buio la sua punta all'indietro: un solo colpo sembra significare morte certa? Se vuoi tenere questa arma segnala nel tuo Regno d'Armenia. Vorresti rivelargli la macchina, ma senti il suono della folla avvicinarsi: intaccano l'entrata del magazzino. Scappa subito nella direzione opposta e si infila in un lungo corridoio che conduce ad un deposito di legname. Grida un tuono nascondigli e decisa di riposarsi dietro ad un cumulo di assi ormai morte. La faga in lui arriva una: deve fare una runa d'acqua all'incirca. Prende 3 punti di Resistenza.

Via al 61.

Ramangono solo pochi ore di luce, prima mentre ricomincia verso il corveglio. Cantero non John ti salutano con sollecitazione del capo: hai il tuo momento della voglia di ripartire subito. Ti metti immediatamente alla guida della tua spalla ed arriva il momento, pronto a condurre il corveglio verso l'autostrada 33, diretta verso sud.

Vai al 32



Un vulcanico-calice alla guida ti scaraventava addosso a cadaveri di lei due donne: perdi 2 punti di Resistenza. Ti rialzi e lancia e tu trovi davanti al ragazzo che poco fa ha tentato invece di catturarti con un "lazo". Ma per impaginare il revolver che gli pende dalla cintola, ma prima ancora che recai a puntarlo gli colpisce il polso con un violento calcio, scaraventandolo l'arma molto lontano. Il ragazzo, alla di deluso e cerca di bloccare, saltellando addosso ed afferrandoti alla gola.

Misepate

Combattività 30

Resistenza 28

Se vuoi il combattimento, vai al 3

Passa alla velocità di lei tre razioni rossi a schivare la raffica sparata dal bandito, ma alcuni pallottoli perforano la fiancata. In preda ad una rabbia folle ti lanciai a guida contro l'arma scarica, ma anche quella vita non riesce a colpire il bersaglio.

Vai al 283

Ma la vita diventa sempre più piccola nella spaventosa sparatoria: gli ultimi avvertimenti e soprattutto la morte di Long John ti hanno sconvolto. "La morte qui non?" chiede nella speranza di capire meglio la situazione.

"Cosa no?" replica la ragazza con la voce ancora, consenti di passare. "Anche se non me la sento solo le sono state".

Una premonitrice la superstrada verso McRaney a tutta velocità, mentre la ragazza ti racconta gli avvenimenti che hanno portato al vostro incontro. Si chiama Kate Brown e viene da Kansas City. È una dei pochi fortunati che sono riusciti a sopravvivere in quella città dopo l'olocausto. Un mese fa il tuo gruppo ti catturò e ti imprigionò distrutto da una banda di malviventi associata con il nome di Lazo. Il loro capo, un certo Mad Dog Michigan, aveva delle strane idee su di lei e per questo le ha risparmiato la vita. Prima del "Giorno 1", Mad Dog era un capogruppo della C.A.O.S. ed era riuscito a fuggire dal penitenziario di massima sicurezza di Parlat, vicino a Detroit. Anche la maggior parte degli altri banditi erano membri di quella organizzazione criminale, e adesso erano diretti verso la

sione militare di Fort Hood, nei pressi di Killeen. L'arsenale più fornito di armi gli Stati Uniti.

"Sparsi di trovare armi e munizioni sufficienti per riorganizzare i gruppi della C.A.O.S., che controllano le altre città lungo la costa orientale. Con un mezzo benzina paggiato a mano ed ingiustamente deluso del paese" continua raccontando. "Tre giorni fa i Lucas sono arrivati ad Oklahoma City, affamati e stanchi. Mad Dog allora ha deciso di fermare e assassinare l'intera città. Fino a quel momento avevo sempre avuto un paio di guardie alle costole, ma la notte di silo e provincia richiedeva gran parte degli uomini. È stato allora che sono riuscito a scappare dopo aver rubato una moto. Ormai pensavo di avercela fatta, ma mi sbagliavo. Sono riuscito senza ferirmi a nord di Sherman e così ho dovuto rifugiarmi in un flower che apparteneva al tuo amico stanotino quando è entrato in città. Ancora appena finito di raccontare di te, dalla tua parte e dei vostri progetti quando quei malotruiti sono arrivati. Sono sicuro che Mad Dog li ha spuntigliati per catturarli". Si ferma per asciugarsi le lacrime che lo rigano il viso, un viso che si ha colpito fin dal primo momento che l'hai visto.

"Mi dispiace per quello che è successo a Long John e tutta colpa mia".

"La colpa non è tua" cerca di consolarla. "Ora sono di fianco. Tre poco arrivarono alla base GDI e da lì partirono subito per Big Spring. Tra un po' Mad Dog ed i suoi uomini non saranno altro che un brutto ricordo".

"Lo spero proprio. Mark" ribatte con una voce non molto convinta.

Così che nell'ora Killeen si trova a sud e noi siamo ad ovest. Tra noi c'è tanto da passare anche senza di distanza".

Lo spero proprio" continua, ma la sua voce sembra avere una forte emozione. "Però c'è un'altra cosa che dovrebbe sapere".

Vai al 267



269

sopra il corso tortuoso del fiume Colorado in direzione sud. Il livello dell'acqua è molto basso, ma le sue rapide rendono impossibile la traversata.

Sui ponti a sud di Colorado City non c'erano ormai più, e dopo circa un'ora di lungha ricerca decisi di tornare alla base. In lontananza però scorgi un trono d'argento che scende più dolcemente. Fermi la spediti e camminiamo verso il fiume. L'acqua è pasticcata e noi decidiamo di provare la profondità. Iniziamo a guadare il fiume ma non ha fatto nemmeno una decina di passi che l'acqua ci arriva quasi al collo. Rattori a noi consolaio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Orientamento ed Intelligenza.

Se il totale è 10 o meno, vai al 307

Se invece è 11 o più, vai al 75

309

Cambia il facile e lo porti contro il capo bosco, ma devi aspettare pazientemente che un poliziotto si sia tolto addosso prima di premere il grilletto. Il colpo lo uccide all'istante sconvoltandolo contro i suoi compagni.

Se vuoi sparare un secondo colpo e hai munizioni sufficienti per farlo, vai al 190

Se invece hai finito i proiettili oppure non vuoi sparare altri colpi, vai al 64



311

Sparisci nel dedalo di vicine e tetti in breve tempo a sentire i pochi banditi che ancora ti stanno dando la caccia. Stai finalmente in una strada più ampia, ma non puoi rischiare di rimanere trappoli allo scoperto. Devi assicurarti da qualche parte ed aspettare che calino i suoi. Lungo la via vedi parecchi negozi ormai in

rovina e ne scegli uno a caso. Fortunatamente è un negozio di ferramenta con un magazzino ancora ben fornito. (Dritto avanti)

1 Carabina

Sei colpi da 7,62 mm

Due mazzette di cibo

Medicinali sufficienti per tre mesi di prima soccorso

Cassa

Ciò che ti va

Torna al campo sicuro

Se vuoi avere qualche oggetto ricordo di modificare il tuo Registro d'Azioni

Nella finestra del magazzino al primo piano rimani ad osservare la folla di persone che si sta riempiendo in mezzo alla strada. Sono convinti che tu sia ancora scappato, per cui formano due gruppi che continuano le ricerche in direzione diversa. Ti vedi tutto la finestra in attesa del momento opportuno per andartene da Cross Plains. Nel frattempo la notte è bene una mazzetta d'acqua alimentare puoi 3 punti di Sicurezza

Il sole sta tramontando quando finalmente riesci ad allontanarti dalla cittadina. Fortunatamente la tua spilla è ancora nascosta alla stazione di servizio. Non hai niente da perdere, quindi metti in moto e ti allontani da Cross Plains

Quando raggiungi Round Star scopri che i tuoi amici sono molto preoccupati per la tua sorte. Hai parecchie ore di ritardo e temevano che tu fossi caduto nelle mani di Bad Dog McLaughlin e della sua banda. Rac-

come la tua avventura e tutti sono d'accordo che è molto migliore proseguire il viaggio di notte.

La notte trascorre tranquilla ed alle prime luci dell'alba il convoglio riprende il suo viaggio verso Alcala. Il letto arido e sassoso del Pecos Bayon è una pena perfetta: il vostro viaggio verso nord-ovest in direzione dell'autostrada 20 continua senza grossi problemi. E da poco-poco si manifestano quando raggiungerete l'autostrada, da qui finalmente potete vedere la periferia di Alcala, a meno di cinque miglia di distanza.

Vai al 100



323

I cani ti caleranno addosso prima che tu riesca a raggiungere la tua speda e metterti in salvo. Ti guardano per affrontare il loro aspetto inquietante e minaccioso e già il sangue nelle vene

Se hai un'arma da fuoco e vuoi usarla, vai al 107.

Se invece non la possiedi oppure non vuoi usarla, vai al 16.

323

Se paralizzasti della velocità con cui il pesante ristorante ti sta per piombare addosso, non reagisci temporaneamente e non riesci a schivarlo.

La tua vita e la tua inselvatichita missione terminano improvvisamente qui, nei pressi del lago Wood.



326

Scatti in piedi e cominci a correre verso la postafornia a mezzo al punto, cercando di nasverti a zig zag per non essere un bersaglio facile. Ma non hai percorso nemmeno una ventina di metri quando senti a tortire le gambe diventate di piombo. Zappache per qualche metro e cadi a faccia terra e raggiungere la postafornia, mentre i tuoi amici continuano ad incoraggiarti a gran voce. Dovresti rialzarti e continuare, ma non suffice ti colpisce in mezzo alla schiena, un dolore paralizzante ti tiene inchiodato a terra, ma viene poi sostituito da un leggero torpore che ti fa perdere il controllo della parte inferiore del corpo. Ormai sei quasi completamente paralizzato e cadi prontamente a terra.



fig. 16) Cinesa sulla consolle d'IP lo richiama al quello che un tempo era un vecchio 300.

La tua giovane vita e la tua emozione terminano improvvisamente qui, nelle sponde del fiume Colorado.

300 (fig. 16)

Il sole tramonta lentamente, e lascia il posto ad una luce piena che realizza l'imponente oscurità della notte. La temperatura scende velocemente ed un paesaggio affascinante scende sotto i tuoi occhi.

Dopo una ventata di minuti raggiungi Mineral Wells: non sembra affatto diversa dalle altre cittadine che hai visto oggi. Le case e gli edifici sono ridotti a cumuli di macerie e la città è completamente deserta. Percorsi lentamente il viale principale scrutando i vari sugli edifici alla ricerca di un'anima, e dopo un lungo vagabondaggio trovi quello che stavi cercando nel seno di un edificio a tre porte unite vede un tramezzo intorno la cui sommità è rimasta sporcata dagli questo tempo fa. Ciò che rimane è abbastanza piccolo per mantenere un segnale filo a Westwood.

Perché la spedit e ti distendi al grido prima di affrontare il grande vento notturno. Ti accovacci con mano sostenuto ed inizi ad un lungo ed ampio simbolo, che porta agli allungo polverosi di una radio-sondaggio. Nelle strade al ultimo punto ti trovi davanti a una scena ricomprensione nella sala di trasmissione, intesa nella consolle, vedi il corpo di Don Don: un telecomunicatore (M) e preservatore di Radio K L F M. La tua mano sollecitata è appoggiata sul pulsante che emette il segnale della radio, e che il rimando arriva immediatamente negli ultimi otto anni.

Sintonizzati il tuo C.R. per comunicare a G.D.I. le ultime novità, poi distaccati gli informazioni via tramite per

L'ultima volta il segnale di fine trasmissione per Doc Doe.

Se vuoi ispirare la tua prima radio, vai al 44.

Se invece decidi di tornare subito alla base, vai al 264.



336

Ti rendi improvvisamente conto di essere sotto il tuo martello di un occhio. Cominci a mormorare alla tua unità di sterzo ma non riesci a capire. Il suono della porta ti ha paralizzato ogni movimento. Un secondo bagliore, più intenso del primo, quasi ti acceca, e dopo alcune frazioni di secondo un forte dolore al torace ti impedisce di respirare. Il ponte e la strada iniziano a girare vertiginosamente ed un sconvolgente torpore ti paralizza lentamente tutto il corpo. Le immagini che scorrono davanti ai tuoi occhi ormai sono avvolte da un alone di aridità. La tua spider si dirige a tutta velocità quanto un pilone del ponte e si schianta esplodendo in una nuvola terrificante.

La tua missione finisce tragicamente qui.

337

Metti in moto e parti di scatto, facendo andare già perennemente, ed in poco tempo ritorni sull'autostrada 20. Durante il viaggio l'autostrada squassava dei due

istantaneamente contenuti ad assistere, i loro volti scattano. Gli occhi hanno riflesso in te la paura di una morte tra gli atterri. La strada sale leggermente ed in lontananza vedi i colori del CIDI pendeggiare nel cielo alla strada. Tra poco ti ritroverai tra ponti, strade e una finalmente dimenticare le pene superstiti e ancora ti agitano la mente. Ma il sollievo che provi solo temporaneo.

Vuoli la spider alla carriera e così che Carter è in piedi saltano con un binocolo incollato agli occhi, sta usando l'autostrada. "A questo punto mi sono sentito solo" barboni mentre ancora un enorme nuvola di fumo avvolta da nord-est. "Ci sono più di 100 mila lì in mezzo alla polizia, e stanno volando in ogni direzione. Sembra proprio che Mad Dog Mission abbia deciso di non andare a Killzone".

Dovranno arrivare fino a Cristo e rispondendo il bel non si se stanno andati" si accorrono una cosa, una cambia subito idea dopo avere ascoltato il suono del tuo motore fatto poche ore fa.

Abdono è un posto più sicuro suggerisce Ken affacciandosi da un finestrino della camera. "Ma abbiamo a sacco di strada da fare per arrivare lì molto più in là di Cristo".

Intorridono a raccolta tutto il gruppo per decidere il comando secondo l'interesse migliore per raggiungere Abdono. La zona è troppo assente ed imprevista orientarsi di passare fuori strada, e se vuoi raggiungere la vostra meta dovete cercare le superstrade secondarie, senza quasi mai smettere. Dopo avere studiato attentamente la carta, ed osservato la zona

circondante dal tetto della cortina, decidono due possibili itinerari: in direzione nord-ovest attraversando la cittadina di Albany oppure verso sud-ovest attraversando la cittadina di Cross Plains. I membri della colonia sono indotti e costretti a guardarsi con uno sguardo interrogativo. Ma capite? Se il loro esploratore e portatore li vuole lasciare la decisione definitiva.

Se decide di percorrere la superstrada in direzione nord-ovest, verso Albany, vai al 156.

Se invece decide di percorrere la superstrada in direzione sud-ovest, verso Cross Plains, vai al 279.



156

Vedi un bagliore partire dalla cassa del tuo fucile e senti il proiettile passato sopra la testa, ma il tuo avversario ha i secondi contati. Lo lanci a terra sollecitandolo a scendere. Cerchi disperatamente di aggrapparti al volante, per evitare il colpo di frusta, ma invece ti fa piovra Kate che sbatte contro il cruscotto e si frotte le braccia. Forse di tratta di una folla, ma dopo alcuni istanti di smarrimento vedi che

veniva dallo zaino il pacchetto di medicinali e ti rendevi la fronte. Un istante dopo, come se non fosse successo nulla, riprende in mano il fucile e lo carica.

Vai al 179

329

Appena entri nel negozio due mani sbucano dall'incasso e afferrano per il giubbotto, trascinandoti lontano dalla porta. Senti il rumore di una raffica e i proiettili che passano proprio dove ti trovi e tu scatti via.

Queste non sono i soliti desperados? borbotta Long John, osservando la scena da una finestra curiosa di colpo. "Sono gli esploratori di una banda repubblicana che ha l'assunzione di saccheggiare questi conti e di squadrare. Non vedono l'ora di mettere le mani su quelle ragazze!" conclude, indicando con un cenno del capo le ragazze dall'aria spaurita che vedi nascoste in un angolo.

Cosa vogliono da lei? chiede, ma prima che Long John riesca a rispondere un bagliore scintillante illumina la stanza e un secondo dopo si scieglia una spaventosa esplosione. La porta di servizio viene scatenata verso l'interno ed un'ondata di calore ti avvolge e ti porta a terra. Secondo dall'esplosione si rialza barcollando e cerca di prendere un'arma. Una figura compare sulla soglia: non riesci a vederla bene perché fanno la avvolge completamente. Quando cerca di muoversi si disintegra qualcosa, vedi la sagoma di un uomo alto e massiccio con un'arma che non promette nulla di buono!

"Attento!" urla Long John, mentre lo sconosciuto avanza rapidamente con in mano un fucile pronto a sparare.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se la somma dei tuoi punteggi di Mira, Agilità e Intelligenza è 8 o più, moltiplica da 2 al numero uscito.

Se il totale è 0-3, vai al 191.

Se il totale è 4-6, vai al 293.

Se invece è 7 o più, vai al 148.



330

Ti allentavi barcollando dal colpo, stringendoti la mano ed impedendo contro la sfortuna. Solo adesso ti rendi conto veramente di come ti è successo, ti cominci a domandare disperatamente una fiala di antidoto nella cassetta del primo soccorso. Mentre da fuori ti fanno notevolmente che non hai portato con te il dolorificante ed allieviatore, ma viene confortato da un consolente sapere che ti resterà il braccio e poi lentamente, si estende a tutto il corpo. In breve tempo sei completamente paralizzato, incapace di trascinarti all'ombra per evitare il sole cocente ed il calore soffocante. In meno di un'ora senti colpito da un'insolazione e lentamente cadi in uno stato di incoscienza dal quale non ti sveglierai mai più.

La tua avventura termina tragicamente qui, sulle rive del Fiume Colorado.

331

L'impresaria accortosi ti accade completamente morto, non riesce a vedere l'insolentissimo metallico che si era subito dietro la porta. Stetti volutamente in tutta procacciandoti una larga ferita nella fronte per la fuga da Ratoneros.

Se cerchi a riprenderlo dal delitto, vai al 56.

332

Il nascondi dentro la camera della macchina, mentre lui scompare all'interno della fabbrica. Dopo alcuni minuti la vedi comparire ad una finestra dell'altezza uno o due che ha appoggiato la cassa del fucile sul davanzale. Continuamente a seconda che sembrano non passare mai, troncando le speranze fisse sulla strada.

Improvvisamente ti vedi arrivare un calcaio! La bandiera dei Lovers sventola sull'antenna dietro il sedile posteriore mentre sul cruscotto è montata una macchina di grosso calibro. Appena vedono l'autocarro aprono il fuoco, sparando una raffica di proiettili che passano proprio sopra il tuo nascondiglio. Ti viene l'istinto di furtarsi a terra, naserti e aprire all'improvviso contro il veicolo avversario. Però sei già preso e la devi colpire con estrema precisione, e subito, perché se anche un solo proiettile nemico colpisce l'autocarro c'è il rischio di saltare fuori un tira.

Se l'arma che stai usando è una pistola, vai al 348.

Se è un mitra, vai al 102.

Se è una carabina, vai al 266.

Se invece è un fucile a pompa, vai al 87.

Senza distogliere lo sguardo dal bersaglio infuocato il tuo G-12, arma l'otturatore e ti prepari a sparare. Il nemico ti vede quando ancora stai ricaricando l'arma e cerca di allontanarsi dalla finestra con una sorta di disperato, ma ormai lui pensava al grilletto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e tornalo al tuo pentagramma di Mirta.

Se il totale è 0-6, vai al 279.

Se invece il totale è 7 o più, vai al 84.

La rivista diabolica viene interrotta dallo sparo accidentato del Browning Canon. I picciotti squadrano una parte del balcone e molte delle minuziose tebelline appaiono sulla parete. Una valanga di fiocchi e bruciate ti cade addosso, ferendoti superficialmente: perdi 3 punti di Resistenza.

Nel vano sottostante intervieni con pietre con un cartello.

USCITA DI SICUREZZA USARE SOLO IN CASO DI EMERGENZA

"Se non è questo un caso di emergenza?" esclama il detto stinto mentre ti prepari ad uscire dal tuo nascondiglio. Stai per scattare, quando improvvisamente vedi con la mano un fucile a canna mobile appoggiare nel vano sottostante il balcone. L'arma è carica e pronta a sparare.

Se perdi l'arma, vai al 276.

Altrimenti, vai al 94.

"Non hai dovuto aspettare molto per dare un bel bagno?" esclama acconciandosi dolcemente i lunghi capelli biondi grondanti d'acqua.

È la seconda volta che mi cala la vis? mormora con un filo di voce. Sei diventato un'abitudine? Sorride, guardandosi fisso negli occhi, mentre con un gesto intero si tocca le guance delle dita e le fa appoggiare sulla guancia. Ti senti improvvisamente attirato da lei e la stringi in un abbraccio appassionato.

Ma questa stanza di dolci abbandono viene improvvisamente interrotta dal cospiro di un'arma da fuoco. Nella casa, 12' urla, mentre i pratici flecchioni-morionti a voi sollevando spunta di acqua e fango.

"Guardi?" esclama Kate indicando l'altra sponda del lago.

Seguendo due uomini con in mano la loro armi minuziosi. Afferra la tua compagna per un braccio con molta forza come un ammasso di rocce coperte da una lava esplosiva ad una velocità di metri. Ti sembra di vedere la rivista meccanica dei tuoi occhi, mentre afferra i loro matiti e si preparano a sparare di nuovo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e tornalo al tuo pentagramma di Agilè.

Se il totale è 7 o meno, vai al 114.

Se invece è 8 o più, vai al 57.

Non devi far fatica per aprire la cassa, perché il leggendario del copricapo ti fransura appena lo sfiori.



(fig. 17) È un combattimento all'ultimo sangue e il primo che offriva al soldato una gran commaglie!

Dentro ci sono centinaia di petardi contenenti cubetti di plastica, raggruppati in pacchi da dodici, e il tutto è avvolto da un grande foglio di polietilene; il materiale che tuo non veniva da un sacco da tempo! Con l'aiuto del coltello tagli l'involucro e lo avrai per bene, impendilo poi sopra lo stato: ne avrai sicuramente bisogno in futuro!

Fai da un'occhiata alla scatola bianca e blu dei contenitori, e vedi come quattro lettere: NaCl

Scogli un numero dalla Tabella del Destino e sottilo al tuo passaggio di Intelligenza

Se il totale è 6 o meno, vai al 134

Se invece è 7 o più, vai al 291



137 (fig. 18)

Con un facile puntino nella schiena viene condotto nel pieno di un recinto in rovina, dove è radunata tutta la banda. Questo è tutto ciò che rimane del luogo dove negli anni '60 si teneva il famoso Rodéo di Albany adesso questa squallida terra vedrà la sua rinascita nella banda dei Kachero

Puntato per terra, in mezzo al corridoio, vede il suo orologio da polso: mentre dalla parte opposta, appoggiato con una di sfiducia alla macchina, c'è il suo avversario. È stato condannato a combattere contro di te per giustizia, per non aver osservato i regolamenti della banda, non se ne sa molto contento, perché sa che il compito per cui perde nel "Bain" è la morte.

Le regole della convivenza di razze sono molto semplici. Quando Manhattan sparirà il colpo d'arma darà da correre verso il centro del corridoio che si impadronirà del corridoio potrà contare su un notevole vantaggio, ovviamente. Il combattimento è all'ultimo sangue, e il vincitore sarà decisamente degno di far parte della banda.

Tutt'intorno è sparsa un silenzio teso: con tutta la neve a fior di polsi aspetta la spara di Manhattan. Quando finalmente prende il pallottole scappa come un disperato verso il suo orologio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guardia.

Se il totale è 7 o meno, vai al 122.

Se invece è 8 o più, vai al 141.

336

In prossimità della cristina la superficie dell'autostrada sembra esplodere come se fosse coperta di centinaia di piccoli spicchi. Aguzza lo sguardo per capire di cosa si tratta, e quando capisci di cosa si tratta improvvisamente ti scompare la vista nella neve: l'autostrada è piena di chiodi a tre punte.

Al fermarsi il coraggioso e coriaceo in tua scoperta a Carter e al suo. "Dobbiamo evitare questo incidente a peso" ribatte lo suo James. "Non possiamo rischiare la rovina: gli procureremo proprio adesso. Secondo quanto ha detto quel tizio, Rickardbach, questo semo un corvo di Sander?"

Scorrendo che sono stati fino a farsi questa sorpresa, lo interrompe Carter. "Tra poco farò bene a di sicuro non ho alcuna intenzione di farla baccare mentre sto cercando una persona. Otterremo tutto stranamente vicino alla meta e penso che tutti potrebbero passare la notte a Big Spring". Carter ha proprio ragione?

Decide di deviare per una strada secondaria e di riprendere l'autostrada per Big Spring stesso miglia più avanti. Ti sei sentito automaticamente alla testa del convoglio, e come procedendo lungo l'autostrada? Quante volte ti fragore di una feroce sporcizia.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e sommalo al tuo punteggio di Guardia.

Se il totale è 7 o meno, vai al 4.

Se invece è 8 o più, vai al 256.

339

Non si scurisce l'orizzonte attraverso le potenti lenti, ma non c'è nulla che confermi i tuoi occhi presentimenti: proseggi di colpo frenato da un vento inaspettato ed un caldo opprimente sono le uniche cose che ormai contraddistinguono la desolata Desert. Ma improvvisamente non qualcosa che attira la tua attenzione all'imboccatura di un vicolo sulla strada principale.

Non credi al tuo corallo: è il fumo grigio e denso che proviene dal tubo di scappamento di una moto!

Se vuoi entrare in città, vai al 298.

Se invece decidi di ritornare dai tuoi amici per evitarti del pericolo, vai al 198.



340

Hai avuto troppa mela, e il colpo manda in frantumi il finestrino ma non sfiora nemmeno il tuo avversario. Il Maserati non perde tempo e lancia la bomba ancora dietro facendoti scivolare il panico all'interno della camera. I tuoi compagni adesso di disperazione e terrore e corrono in tutte le direzioni nel tentativo di mettersi in salvo. Ma la bottiglia si schianta contro un sodo e scoppiò in una vampata di fuoco.

Scegli un armamento dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito è 0-3, vai al 78.

Se invece è 3-9, vai al 197.

341

"Non avere paura, Maria!" cerca di tranquillizzarla. "Sì, sì, Mark! Apri la porta del negozio sul lato, aspettandoti di vedere la bomba che la corre accanto. Ma il benemerito non è maltrattato come le lo amma-

gnavi: due donne barbute, vestite di stracci puzzolenti, scappa dalla porta senza impegnando delle mazzette di legno.

"Ciao, Mark!" esplode il più alto dei due con una sacca di "Se venisse a salvarmi?" Poi, senza il minimo preavviso, alza le mani e comincia a colpirti. Devi abbassarti per evitare il colpo.

Vagabondi di Abilene

Combattenti 12

Resistenza 12

Il loro attacco ti ha colto di sorpresa, non tanto tanto che a prendere un'arma dattimo i due primi scatti, di queste schiaglie combattimento corpo a corpo.

Se vuoi il combattimento, vai al 264.



342

La licenza esportata di un Amory-04. 76, un giovanotto acuto da trasporto militare, sbocca l'uscita dalla base senza un nome. Fa un giro intorno al muro di cinta, senza praticamente resistenza dopo la scoppia che otto anni fa ha distrutto il mondo intero. Quando l'uscita della base è oscuri gli edifici e gli hangar molti sono ridotti a cumuli di macerie, oppure sono stati saccheggiati dai marziani, ma come sono alcuni che fanno vale i loro poteri come controllanti.

Se vuoi esplorare la torre di controllo, vai al 343.

Se invece vuoi esplorare i magazzini, vai al 309.

La strada verso Albany attraversa una bellissima piana, dove un tempo pascolavano tranquillamente milioni di capi di brennani. Ora quella lussureggiante pianura è ridotta a un arido deserto, dove nessuna forma di vita è possibile. La città si trova al centro di questa sconfinata prateria, e raggruppa le sue cadute case di legno intorno a quella che un tempo era la sua principale. Forma la spina dorsale meglio difesa della città, e la nasconde in una fattoria abbandonata prima di arrivare a piedi verso il centro.

Il primo edificio che incontri è l'ufficio annesso dello sceriffo della contea di Shackelford. Sulla soglia sono numerosi barili, segno evidente di una recente operazione.

Song è un nativo della Tabela del Destino e tornato ai suoi paesaggi di Aglali e Incolleganza.

Se al totale è 12 o meno, vai al 34

Se è 13 o più, vai al 277

Il prete si colpisce il bacchio in pieno petto e si accanisce a terra. Il suo compagno lo rimprovera solo e istruito com'è e sparisce all'istante. Tuttavia dopo un attimo la spaventosa creatura, alza la testa e sbircia tra il fogliame, pensando di vedere il tempo mentre scarica l'arma. Invece lo vede togliere il cacciavite nuovo, battuto via e darsi volutamente alla fuga. Ha finito le munizioni, e ha pensato bene di farsela prima che tu abbia il tempo di rispondere al fuoco.

Appena sei sicuro che la situazione è tranquilla ti allontani e senti Kate a risuonare in piedi. Il rumore lontano di una mano si conferma che sono riusciti a sventare l'imboscata! Rialluci al pendio e si dirigono verso il casolare del bandito alla ricerca di qualcosa di utile.

Vai al 178

Credito di frenare, e contemporaneamente stanno bruciando nel disperato tentativo di evitare il rovine, ma i freni intesi si surriscaldano e si bloccano. Gli pneumatici non riescono a tenere la strada e con uno scatto accidentato vai a sbattere lussureggiante contro l'imboscata, capovolgendosi. Nello spazio di un istante si squarcia e una corrente scende la benzina trasformando la tua auto in una palla di fuoco.

La tua avventura termina tragicamente qui.



La prima cosa che senti nella squallida cella è una pesante finestra chiusa da pesante sbarre d'acciaio. È l'unica apertura da cui passa un po' di luce e d'aria. In piedi sulla branda, riesci a vedere oltre le sbarre un

vicolo che corre lungo il fianco dell'edificio. Fortissimamente le sbarre sono rotte dalla ragazza, e dopo alcuni minuti di intenso lavoro riesce a pigliarle abbastanza da passare in mezzo e fuggire.

Proccacci tutto il fucile e le cartucce in un magazzino di legname. In pochi minuti scopre un mucchio di legno morto, dietro al quale decide di nascondersi. Adesso dovrà pensare a come uscire da Albany.

Mentre sta nascosto deve bere una miscela d'acqua allungata perché in parte è Rosalina.

Vai al 66



347

All'orizzonte vedi il sole tramontare dietro la cima del monte Sagud, avere ancora un'ora di luce a disposizione. Intorchi in un castello stradale e railless per legare una c'è scritto, anche se la versione è ormai quasi completamente sconosciuta.

BIG SPRING - 16 MIGLIA

Sotto le ali di gioia e i fischi di entusiasmo che provengono dalla camera. In speranza di portare a termine la prima tappa del vostro viaggio sembra

mai avverarsi. Dopo alcuni minuti vedi un altro cancello e questo significa che in poche miglia attraverserete la cittadina di Cochran. Il ritorno degli avvenimenti di West Brook è ancora vivo nella tua memoria, quindi decidi di far fermare il convoglio.

Se possiedi un fucile o un cuscione vai al 111

Altrimenti vai al 33



348

Sollevi il fucile e spari senza neanche metter la tua velocità di reazione e la potenza delle tue armi danno i risultati sperati, e il tuo avversario viene speso nel

Il fumo si dissipa e vedi Carter che si avvicina ricacciando l'urto, ti sembra meglio essere prudenti. Dai un'occhiata ai misuratori dei barili, e quindi senti sicuro che sono spacciati le probabilità alla ricerca di oggetti utili.

Vai al 218

349

Hai tirato troppo basso e probabilmente colpirai il seno e il muscolo uccide, all'avvicinarsi il tuo avversario. Il bandito alza il suo pesante fucile e si gira verso la

fabbrica, prendendo la mano contro la sua finestra. Improvvisamente vedi un bagliore partire dalla sua mano, e dopo un attimo il divanale dietro cui ti nascondi viene travolto da una doccia di proiettili.

Scegliamci qualcuno dal la Tabella del Destino e torniamo al suo paragrafo di Agfitali.

Se il totale è 7 o meno, vai al 144

Se invece è 8 o più, vai al 249

144

Scostolato dalla collina vedi il guardino l'ultimo bandito che sale nella moto e accende il motore, in un disperato tentativo di salvare Kane dal brutale rapimento. Ti metti a correre verso il Mustang, ma il bandito accelera prima ancora che tu riesca ad avvicinarlo. La sagoma della moto, non sopra il bandito e la sua fatica, scompaiono combattendo nell'oscurità, ma puoi sentire le stesse due premii o poi riescono a salvarla. Ritorni verso la tua spider, decisa a lanciarsi all'inseguimento, ma il tuo progetto è destinato a non realizzarsi. Carter marciava con la sinistra e ti salta con voce allarmata: "Ci sono molti fari che stanno venendo da questa parte, Mark. Sono certamente i Lanes e debbono finire alla svelta se non vogliono che ci raggiungano prima di Big Spring". A malincuore accetti il suo consiglio, perché ti rendi conto che sarebbe una follia finire proprio in mezzo ai Lanes di Detroit.

Il convoglio entra nel perimetro fortificato di Big Spring, e viene accolto da un caloroso benvenuto da parte dei suoi abitanti. Il momento è alla volta e cominciano i festeggiamenti per il vostro arrivo, che suggella un'alleanza destinata a rafforzarsi nei mesi a venire.

Sai nascere a portare a termine la prima parte di un viaggio lungo e difficile, anche se il ripascimento di Kane getta sul tuo successo un'ombra che non decimo a cancellare.

Il tuo viaggio, Mark Phoenix, guida e difensore del Gruppo Dallas II, continuerà nel secondo libro dei "Guerriglieri della Strada", intitolato:

Aggiunto un montagna



TABELLA DEL DESTINO

4	0	9	7	5	8	2	6	8	6
6	5	6	0	2	3	0	8	4	6
0	4	7	4	5	8	0	2	7	3
8	2	5	6	4	3	8	6	5	8
3	8	2	9	5	0	8	4	6	1
7	9	8	2	8	4	0	4	8	7
1	3	5	6	9	7	6	3	6	9
5	1	7	9	4	5	8	9	3	8
1	6	8	2	6	2	7	0	4	6
0	1	6	9	5	4	8	2	4	2

RIASSUNTO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Somma al tuo punteggio di Combattimento il bonus dovuto al possesso di un'eventuale arma.
2. Sottrai dal totale precedente il punteggio di Combattimento dell'uo avversario. Il risultato sarà il Rapporto di Forza, che deve essere usato nel Rapporto d'Azioni.
3. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Vai alla tabella Risultati di combattimento.
5. Cerca il tuo Rapporto di Forza nella prima riga orizzontale, e nella colonna verticale cerca il numero uscito dalla Tabella del Destino. (N indica punto perso dal nemico, MP quella perso da Mark Phoenix.)
6. Esegui la moderata sequenza dal punto 3, finché il punteggio di uno dei due giocatori scende a zero, a cioè finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi evitare il combattimento solo se questa possibilità viene concessa esplicitamente nel testo.
2. Se ti viene offerta la possibilità di fuggire, puoi farlo in qualsiasi momento.
3. Se stai già combattendo e decidi di fuggire, il punto di Resistenza perso dal nemico vengono ignorati, mentre Mark perderà i suoi.

RISULTATI DI CATTAMENTO

RAPPORTO DI FORZA

CALCOLO TATTI CORRENTE

	+1		+2		+3		+4		+5		+6	
1	N	-4	N	-8	N	-1	N	-1	N	-2	N	-3
	NIP	-5	NIP	-9	NIP	-4	NIP	-7	NIP	-6	NIP	-5
2	N	-2	N	-3	N	-4	N	-4	N	-5	N	-5
	NIP	-4	NIP	-5	NIP	-4	NIP	-5	NIP	-5	NIP	-5
3	N	-1	N	-4	N	-5	N	-5	N	-6	N	-6
	NIP	-4	NIP	-5	NIP	-3	NIP	-3	NIP	-3	NIP	-3
4	N	-1	N	-2	N	-2	N	-2	N	-1	N	-4
	NIP	-4	NIP	-4	NIP	-5	NIP	-5	NIP	-4	NIP	-4
5	N	-1	N	-4	N	-6	N	-5	N	-5	N	-5
	NIP	-4	NIP	-4	NIP	-5	NIP	-5	NIP	-3	NIP	-3
6	N	-2	N	-3	N	-3	N	-4	N	-4	N	-4
	NIP	-4	NIP	-5	NIP	-4	NIP	-4	NIP	-3	NIP	-3
7	N	-4	N	-4	N	-5	N	-5	N	-6	N	-6
	NIP	-4	NIP	-5	NIP	-2	NIP	-2	NIP	-3	NIP	-3
8	N	-8	N	-8	N	-1	N	-2	N	-3	N	-3
	NIP	-9	NIP	-7	NIP	-4	NIP	-5	NIP	-5	NIP	-4
9	N	-3	N	-3	N	-4	N	-4	N	-5	N	-5
	NIP	-4	NIP	-4	NIP	-5	NIP	-5	NIP	-2	NIP	-2
0	N	-5	N	-5	N	-5	N	-6	N	-6	N	-7
	NIP	-6	NIP	-6	NIP	-4	NIP	-4	NIP	-5	NIP	-5

N = NEMICO

NIP = MURLO PROPRIO

	+1		+2		+3		+4		+5		+6		+7	
1	N	-3	N	-2	N	-3	N	-3	N	-4	N	-4	N	-4
	NIP	-5	NIP	-4	NIP	-4	NIP	-3	NIP	-3	NIP	-3	NIP	-3
2	N	-3	N	-5	N	-4	N	-4	N	-4	N	-1	N	-8
	NIP	-3	NIP	-2	NIP	-2	NIP	-1	NIP	-1	NIP	-1	NIP	-4
3	N	-6	N	-6	N	-6	N	-7	N	-6	N	-7	N	-8
	NIP	-3	NIP	-3	NIP	-3	NIP	-1	NIP	-5	NIP	-1	NIP	-5
4	N	-4	N	-4	N	-4	N	-3	N	-3	N	-4	N	-7
	NIP	-4	NIP	-3	NIP	-3	NIP	-1	NIP	-2	NIP	-1	NIP	-1
5	N	-8	N	-8	N	-8	N	-4	N	-7	N	-8	N	-8
	NIP	-3	NIP	-1	NIP	-1	NIP	-1	NIP	-2	NIP	-8	NIP	-8
6	N	-4	N	-4	N	-4	N	-3	N	-6	N	-6	N	-7
	NIP	-3	NIP	-2	NIP	-2	NIP	-1	NIP	-3	NIP	-3	NIP	-3
7	N	-8	N	-8	N	-7	N	-8	N	-9	N	-8	N	-8
	NIP	-3	NIP	-1	NIP	-1	NIP	-2	NIP	-8	NIP	-8	NIP	-8
8	N	-3	N	-5	N	-4	N	-6	N	-8	N	-8	N	-6
	NIP	-4	NIP	-5	NIP	-5	NIP	-3	NIP	-3	NIP	-2	NIP	-2
9	N	-2	N	-5	N	-5	N	-4	N	-4	N	-7	N	-7
	NIP	-3	NIP	-1	NIP	-2	NIP	-2	NIP	-6	NIP	-6	NIP	-6
0	N	-7	N	-6	N	-6	N	-3	N	-6	N	-6	N	-6
	NIP	-8	NIP	-6	NIP	-6	NIP	-3	NIP	-4	NIP	-8	NIP	-8

M = MURLO

VIAGGIO OSPERATO

Dalla stessa autore di Lupo Solitario
ecco Mark Phoenix, un giovane
che impegna in un viaggio
digerato dal Texas alla California
per guidare un gruppo di sopravvissuti
verso una terra lontana.

In questa libro il protagonista del re-
America anno 2000. Due anni fa
i terroristi di un'organizzazione
crimiale chiamata C.A.D. si hanno
preparato una terribile esplosione
realizzare il posto disperato nel luogo
sotterraneo. Hanno atteso pazientemente
il momento di uscire alla luce del sole
ma la via loro per la sopravvivenza
diventa molto complicata. Tra la banda di
cattolici che tentano il paese
trovata speranza di mettere in viaggio
verso una terra piena di promesse.

In questa libro il protagonista del re-
America anno 2000.

Autore: Mark Phoenix
Traduzione: Anna Maria

ISBN 88-7700-102-1

1



Il libro
di Mark
Phoenix

L. 8 800-111-111.

Il libro
il protagonista del re-